Ausgabe März/April, Nr. 3/86 · öS 50 / sfr 6,– / DM 6,–

aktueller software Markt

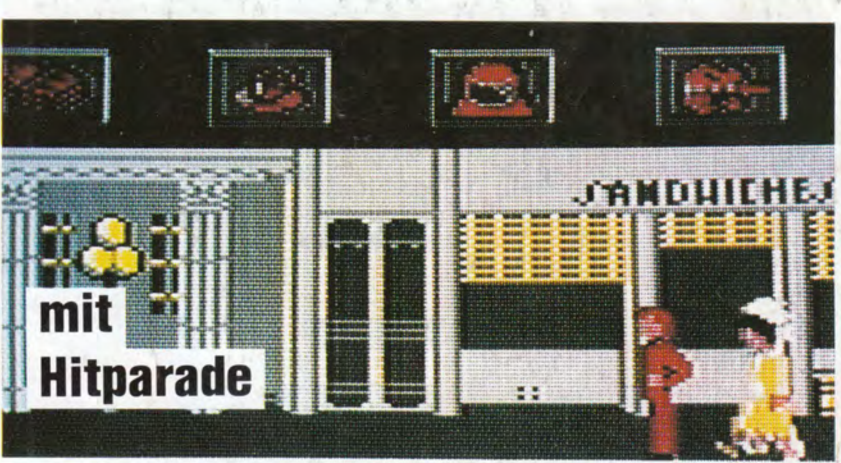


ERSTE COMPUTER-SOFTWARE-FACHZEITSCHRIFT · TESTS UND VORSTELLUNGEN

aktueller software Markt ★ Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! ★

Über 100 Programme IM TEST!

- Action Games
- Adventure
- Anwender



mit Hitparade

Fundgrube

12 Seiten Kleinanzeigen

Do it yourself



Branchenlösung für Friseure

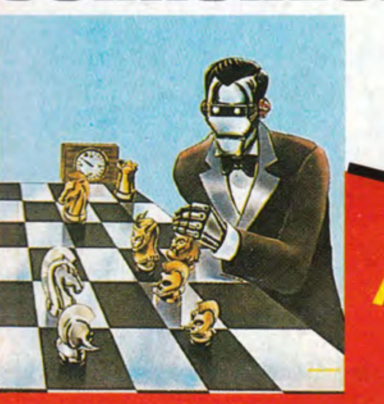


Gefragte Software

- Textverarbeitung
- Basic-Compiler
- Spiele-Generator
- Profi-Painter
- Sekretärin

Mitmachen

SCHACHECKE



Quiz

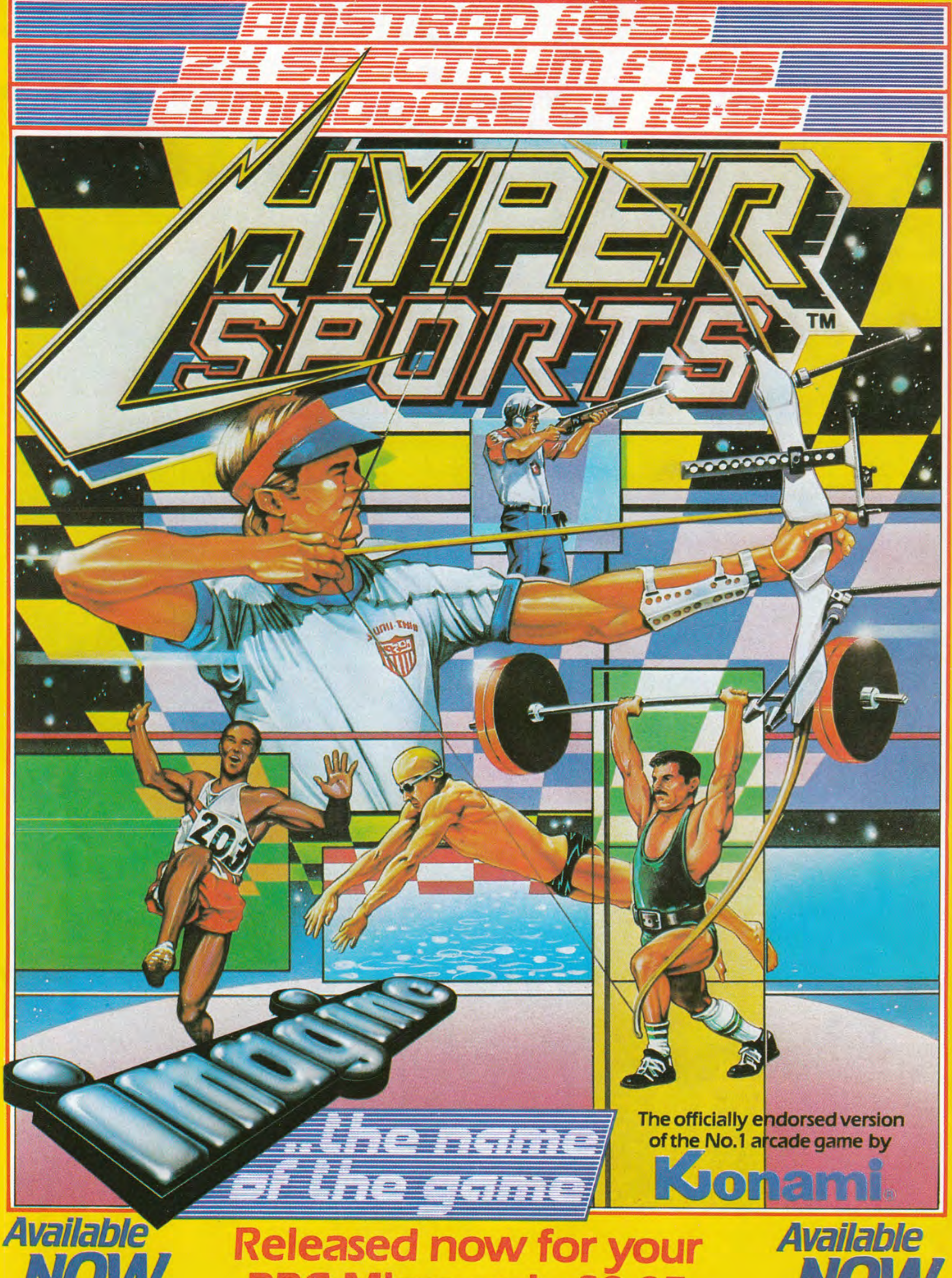


- Reise ins Software-Land »England« zu gewinnen



Autoren

Was müssen Programm-Autoren beachten?



AMSTRAD £8·95
ZX SPECTRUM £7·95
COMMODORE 64 £8·95
HYPER SPORTS™
Imagine
..the name of the game
The officially endorsed version of the No.1 arcade game by
Konami
Available NOW
Released now for your BBC Micro only £9.95
Available NOW
Imagine Software is available from: Boots, WHSMITH, John Menzies, WOOLWORTH, LASKYS, Rumbelows, Greens, Spectrum Shops and all good dealers.
Imagine Software (1984) Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS · Tel: 061 834 3939

Warum ein neues Magazin?

„Schon wieder ein neues Magazin im 'Blätterwald' der Computer-Szene!", werden viele sagen: Doch: ASM – der AKTUELLE SOFTWARE MARKT ist anders! Mit unserer Publikation möchten wir einen Beitrag dazu leisten, den augenblicklichen Markt und das „Marktgeschehen" für Sie übersichtlicher zu machen und das Software-Angebot aktuell wie interessant darzustellen. Wir haben unser Magazin mit einer Flut an Informationen über Action-Games, Adventures, Anwenderprogramme, Sound-Software, Lernprogramme oder Denk- und Strategie-Spiele „vollgepfropft". Die Redaktion meint deshalb, für den ASM-Leser ist immer etwas dabei! Einfach deshalb, weil wir fast alle Computersysteme berücksichtigen! Wir möchten aber ausdrücklich betonen, daß wir keinen Anspruch auf absolute Vollständigkeit erheben können; dies würde den Rahmen dieses Heftes bei weitem sprengen. ASM versteht sich als „rundes" Magazin; hier kann der Software-Freund den MARKT der Profi-Programme studieren, das „Material" sichten, danach seine Kaufentscheidung treffen und das Magazin als bleibende Informationsquelle archivieren.

Die ASM-Redaktion wird für Sie nicht nur die „Rosinen aus dem Kuchen picken", sondern auch über mißlungene Software berichten. Wir werden ständig bemüht sein, Sie – den ASM-Leser – auf dem Laufenden zu halten.

An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich bei den zahlreichen Firmen bedanken, die durch Ihre gute Zusammenarbeit mit ASM dieses Magazin erst möglich gemacht haben! Hauptbestandteil von ASM ist die Vorstellung und Bewertung von aktueller Software, die in mehrere Bereiche unterteilt ist. Der Leser hat also – so meinen wir – optimale Voraussetzungen, sich über den „Status Quo" zu informieren, den „Stoff, aus dem die Träume sind", auszuwählen und beim Hersteller direkt zu bestellen. (Siehe auch den Bericht über Direktbestellungen aus dem „Mutterland" der Software – Großbritannien!) Ein weiterer Schwerpunkt des Magazins wird der Kleinanzeigenteil sein: Hier haben die ASM-Leser die große Chance, den „richtigen Kontakt" anzuknüpfen und einige Hunderttausende mit ihrem ganz persönlichen Inserat zu erreichen! Desweiteren sind wir immer auf der Suche nach attraktiven Preisen, die wir in Form von Wettbewerben oder Preisausschreiben „an den Mann bringen" möchten.

In diesem Heft starten wir mit einem Quiz, das bei richtiger Lösung einen von Ihnen auf den „Wochenend-Trip" nach London „schickt". Unter der Rubrik „Volltreffer" gibt es Geldpreise für die „Knüppel-Artisten" zu gewinnen, die es am besten verstehen, mit den WINTER GAMES umzugehen. Desweiteren halten wir für andere HI-SCORE-Spezialisten die Möglichkeit offen, ihre „Bestleistungen" beim Spiel Ihrer Wahl unter Beweis zu stellen. Auch dafür wird es Entlohnungen geben! Sehr ernst nimmt es ASM auch mit den (Kurz-)Nachrichten: Wir werden versuchen, brandneue Software-Erscheinungen dort vorzustellen und auch Hinweise auf Preis und Leistung zu geben. Aktuelle Stories und Randberichte sollen das Gesamtbild des „Aktuellen Software Markt" abrunden. Der letzte Schwerpunkt von ASM ist gleichzeitig auch einer der wichtigsten: Auf der letzten Seite finden Sie die Adressen aller Software-Hersteller und -Anbieter. Durch diese Liste – die ständig erweitert wird – soll eine Kommunikation zwischen Kunden und Firma hergestellt werden. Wir meinen, daß es ganz wichtig ist, eine Verbindung zwischen diesen „Partnern" zu ermöglichen, da der Hersteller künftig auf die Wünsche des Software-Kunden eingehen und der Kunde seinerseits mehr über Software-Preise, Erscheinungsdaten und Programmerstellung erfahren kann. Wir hoffen, mit der ASM ein Magazin auf den Markt gebracht zu haben, das den Ansprüchen der Software-Fans gerecht werden wird.

Ihre ASM-Redaktion!



Manfred Kleimann – Chefredakteur ASM (Foto: bez.)

Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten" von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

CRL und ASM machen gemeinsame Sache: London-Trip zu gewinnen!

Ja, liebe ASM-Leser, einer von Ihnen wird am 19. April 1986 für ein Super-Wochenende nach London fliegen! (Lesen Sie bitte hierzu mehr auf den Seiten 7 und 10!) Was wird geboten? Am Samstag morgen fliegen Sie mit einer Linienmaschine von Frankfurt nach London. Dort angekommen, erwartet den Gewinner eine deutschsprachige Führung und ein Super-Frühstück beim Nobel-Warenhaus HARRODS. Danach geht's ab zur Stadtbesichtigung. Abends folgt nach einem „Dinner for One" der Besuch des berühmten „HARD ROCK CAFE" und der Gang ins Theater! Die Unterbringung erfolgt im 4-Sterne-Hotel „The Royal Kensington". Am Sonntag wird der Gewinner die Gelegenheit haben, sich die große CES-Electronic-Show anzusehen und sich im Software-Haus von CRL umzuschauen. Ferner bekommt der Glückliche noch einige der Super-Spiele von CRL mit auf die Rückreise, welche am Sonntagabend angetreten wird (20. April). Na, wie finden Sie das? Also, nur wer mitmacht, kann diese Superreise gewinnen. Blättern Sie um auf die Seite 10 und lösen Sie das Quiz. Viel Glück! Die Preise 2–31 stehen auch schon fest: 15 Schneider- und 15 Spectrum-Kassetten von TAU CETI!

(M.K.)



ASM – DER INHALT





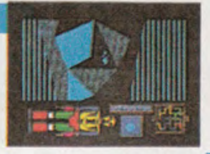
Sorcery nun auch für den ENTERPRISE


27





Ein neues TOP-Spiel:



I, of the Mask



für viele Systeme


8



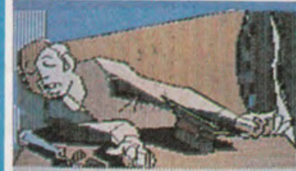
















IMPRESSUM

Aktueller Software Markt (ASM)
TRONIC-Verlag
Am Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
erscheint alle sechs Wochen neu.

● **Herausgeber:** Axel Credè ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann, Frank Brall, Ottfried Schmidt und Siegfried Görk ● **Layout:** B. M. Newdon, Kassel ©, **Titelseite:** Axel Credè ● **Gesamtherstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Anzeigenverwaltung (Ausland); Public Realtion (Foreign Countries):** Manfred Kleimann, c/o Tonic-Verlag, Postbox, D-3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,– DM, für das Ausland 65,– DM.





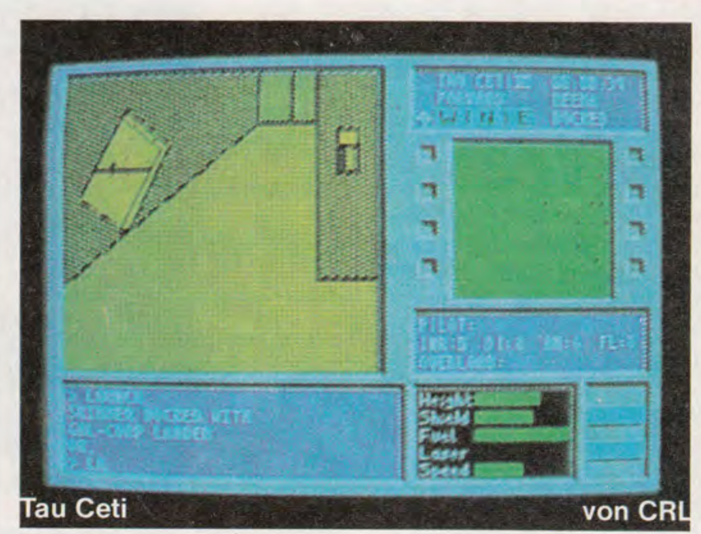
ZOIDS
THE BATTLE BEGINS
Zoidstar is gripped by war.
Blue Zoid fights Red Zoid in a merciless battle for supremacy.
Mighty Zoidzilla, Blue Zoid combat leader, lies dormant in the hold of your craft, ready for you to climb into its command capsule to merge minds with the powerful machine and take control of this bitter confrontation. Somewhere in the desolate landscape, the Red Zoids lie in wait!
Landing preparations are complete. The descent begins. The task which follows will take you to the very limits of your capabilities and imagination.
LIVE THE GAME. BECOME THE MACHINE!
Cassette: SPECTRUM 48K £7.95
ALL OTHERS £8.95
Disk: CBM 64 £14.95
Available from all leading software retailers OR order today by mail. Prices include postage and packing plus VAT.
martech
Martech is the registered trade mark of Software Communications Limited, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE
TRADE ENQUIRIES WELCOME.
PHONE: (0323) 768456
TELEX: 87465 EXIM Brighton
48K SPECTRUM • COMMODORE 64
BBC'B' • AMSTRAD • MSX • ATARI
TOMY

Das Abenteuer à la carte!

Programm Tau Ceti
System Spectrum/Schneider
Preis ca. 37,–
Hersteller CRL Group, CRL Hs, 9 Kings Yard, Carpenters Rd, London E15 2HD, England.

Sie sitzen in Ihrem Raumschiff. Der Hitzeschild ist beschädigt, die Kontrollsysteme funktionieren nicht mehr einwandfrei. Wo ist bloß der nächste Raumhafen, wo ich mein Schiff reparieren lassen kann? Oh Gott, die feindlichen Jäger wollen mich abschießen! Wie steht es um meine Missiles? Alles dies sind „Probleme", die vielleicht auf Sie zukommen werden, wenn Sie sich für den momentanen Renner in England, TAU CETI, entscheiden sollten.

Ich habe mir die Spectrum-Version zu Gemüte geführt (Schneider-Kassetten und -Disketten sind ab sofort erhältlich!). Zunächst erwartete mich eine, sagen wir: ungewöhnlich gute Graphic. Die 3D-Effekte, insbesondere bei den Kampfszenen sind schon erstaunlich, wegweisend für künftige Spectrum-Spiele. Der Sound ist für Spectrumverhältnisse ebenfalls aller erste Sahne! Zum Spiel: Wir befinden uns im Sternenjahr 2171. Vor 120 Jahren hatten die Menschen begonnen, den dritten Planeten des Sternensystems TAU CETI zu besiedeln. Doch eine fürchterliche Seuche, hervorgerufen durch eine Explosion, hat fast alle Erdlinge ausgerottet; viele flüchteten. Nun wurde ein Serum entwikkelt, das der Seuche Einhalt gebieten wird. Doch: Keiner



Tau Ceti von CRL

erklärt sich bereit, die Mission dorthin zu übernehmen. Da melden Sie sich freiwillig – Sie müssen einfach „wahnsinnig" sein!

Auf geht's! Das Raumschiff ist mit den modernsten Waffensystemen ausgerüstet, und doch müssen Sie sich in acht nehmen vor dem Eintritt in die Atmosphäre: der noch tätige Kernreaktor kontrolliert ein Abwehrsystem, das absolut perfekt ist. Vernichten Sie dieses. Es befindet sich in der Hauptstadt Centralis!

Der Bildschirm ist aufgeteilt in einen Kontroll-Screen und die anzeigenden Bordinstrumenten. Sie können, immer die Uhr im Auge, alle Daten bezüglich Schutzschirm, Missiles oder Skimmer anfragen. Desweiteren bietet das Programm mehrere Befehle, die Ihnen strategische Erwägungen gewähren: Sie müssen sogar eine Karte „anfordern", um den genauen Zielpunkt zu finden. Dann heißt es: Angreifen und die Mission erfolgreich beenden!

Bei TAU CETI handelt es sich um ein sogenanntes „Real Time"-Adventure, ein Kampf- und Strategiespiel „à la carte"! Ein Spiel, das hervorragende Kampfszenen und herrliche Graphic zu einem Super-Szenario verbindet. Wer ELITE oder STARION kennt, weiß, in welche „Schublade" man TAU CETI stecken muß. Mehr noch: es kann mit letztgenannten Produkten mehr als nur mithalten!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**

Wettbewerb mit vielen Preisen auf Seite 10!

„Tea for Two"

Programm: Tea Time, **System:** Dragon 32, **Preis:** 10,– DM, **Hersteller:** Pocket Money Software, 41, Truro Rd., St. Austell, Cornwall PL 25 5 JE, England, **Vertrieb:** K. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

„It's five o'clock – let's have a tea! – Um fünf Uhr geht die Post ab! Versuchen Sie auf Ihrem DRAGON, mit drei Teekannen herunterfallende Tee-Tropfen aufzufangen und diese in einen riesigen „Pot" zu gießen. Dies scheint zunächst noch ganz einfach zu sein, doch, wenn Sie dies geschafft haben, geht es erst so richtig los: Würfelzucker kommt in „rauhen Mengen" über den Bildschirm (jede zweite Berührung läßt die Teekanne zerbersten), und ein Hammer versucht, Ihr Kännchen kurz und klein zu schlagen.



Haben Sie das nächste Level erreicht, so müssen Sie in der Vorratskammer neuen Tee aufbrühen ... TEA TIME ist ein erstaunliches Spiel, ein Vergnügen für die ganze Familie. Denn: Hier verliert man keine „Leben", es fließt kein Blut, sondern nur TEE.
(M.K.)

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**

Be happy in HIS World!

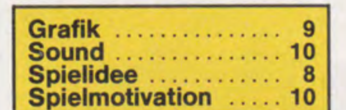
Programm Sweevo's World
Preis 30,–
System Spectrum Schneider
Hersteller Gargoyle Games, 74, King Street, Dudley, West Midlands, England

Die Firma Gargoyle Games, die sich schon durch zahlreiche Veröffentlichungen (unter anderem Tir Na Nog, Dun Darach und Marsport) einen Namen gemacht hat, hat ein neues Spiel herausgebracht: **Sweevo's World.** Die ASM-Redaktion testete für Sie die Schneider-Version.

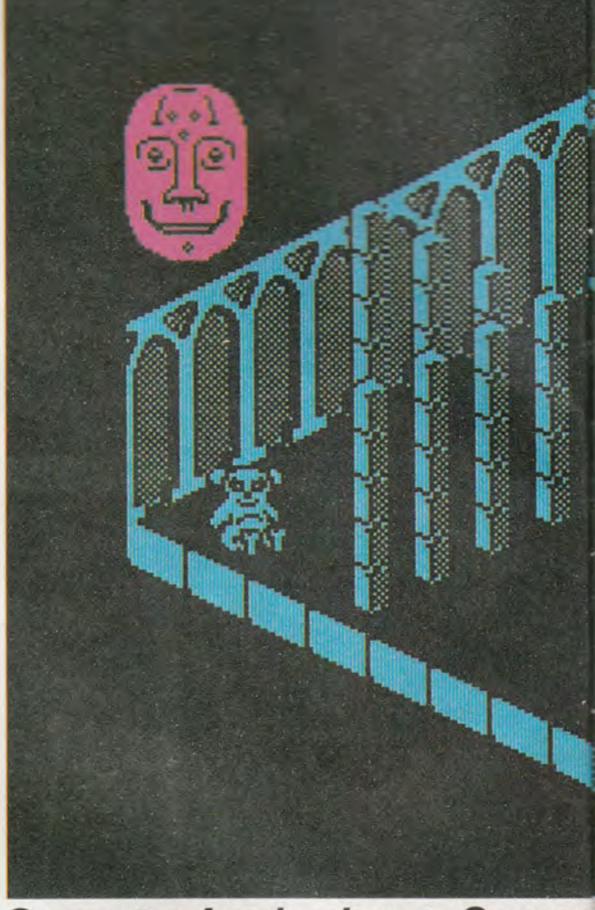
Auf den ersten Blick erinnert Sweevo's World stark an die 3D-Spiele Alien 8 und Knight Lore von Ultimate. Doch es kommt noch hin und wieder vor, daß neue Spiele mit diesen beiden Klassikern gleichziehen oder sie sogar überrunden können, wenn auch ihre Grundidee in den meisten Fällen auf der Ultimate-Vorlage basiert. Sweevo's World ist unserer Meinung nach in der Lage, sich in die Reihe der wenigen Spiele einzureihen, die einen Vergleich mit ihren schon berühmt gewordenen „Vorbildern" nicht zu scheuen brauchen. Seine ausgesprochene Originalität und bestechende technische Brillanz lassen Sweevo's World aus der Masse der Computer-Spiele herausragen.

Sweevo ist ein ausgesprochen sympatischer, aber auch etwas weltfremder kleiner Kerl. Mit großen Augen wandelt er durch seine Umgebung und nimmt interessiert, manchmal aber auch etwas verängstigt, die vielen Eindrücke auf seiner Reise durch immerhin einige Dutzend (!) Räume auf. Mit Stan Laurel hat Gargoyle Games sich genau die richtige „Type" für das Cover-Foto ausgesucht. Während Sweevo also verträumt durch die Landschaft „stiefelt", muß er zahlreiche Abenteuer bestehen und knifflige Aufgaben lösen. So hat er die verschiedensten Gegenstände, wie alte Zinnkannen und ausgetretene Stiefel, einzusammeln und wird dabei von gigantischen Fingern und wildgewordenen Gänsen attackiert. Doch nicht nur diese haben es auf Sweevo abgesehen; auch umherfliegende Handgranaten und, was vielleicht am schlimmsten ist, ein überaus freches kleines Mädchen machen ihm das Leben schwer.

Das Spiel, das aufgrund seiner herrlichen (hochauflösenden) Grafik besonders sehenswert ist, muß mehrmals gespielt werden, wenn die ganze Vielfalt seiner bizarren Geheimnisse enthüllt werden soll. Der ausgesprochen gute Sound (auch bei Spectrum!) spricht ebenso für Sweevo's World wie der hohe Schwierigkeitsgrad, der das Spiel sicher nicht langweilig werden läßt. Daher unsere Empfehlung: „Step into Sweevo's World, you'll enjoy it!" **Bernd Zimmermann**



Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**



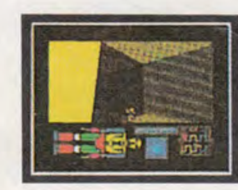
Computer-Ausdruck von „Sweevo

„Ralley of t
Die Suche nac
Was für ein

Programm: I, of the Mask, **System:** Spectrum/Schneider/C–64, **Preis:** ca. 26,– (Spectrum), **Hersteller:** Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hamptonshire S01 2EW, England.

Sandy White, der 25jährige Schotte, hatte sich vor allem mit seinem „3D Ant Attack" einen Namen gemacht. Nun ist er bei Electric Dreams „angelangt" und hat sein Meisterstück vollbracht: I OF THE MASK.

Bei diesem Spiel muß sein kleines tapferes Männchen durch ein gewaltiges Labyrinth laufen. So wetzt es also durch die Korridore, bis er an Knotenpunkte kommt. Dort fliegt es auf drei Riesenkristalle zu: Es hat nur begrenzte Munition: Dennoch kann es die Kristalle zerschießen; das eine beschert ihm einen Teleport, ein anderes nur einen kleinen Hops, während das dritte den Körperteil eines Roboters freigibt. Und genau darum geht's: Der Kleine muß insgesamt 17 Teile (in der richtigen Reihenfolge) sammeln und den Roboter zusammensetzen. Dann







s World“ von Gargoyle Games Ltd.

the Mask“: h der Maske – e Graphik!

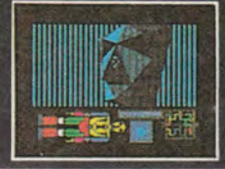
geht es zur Hautpaufgabe. Dem Ganzen muß noch die Krone – in diesem Fall: die Maske – aufgesetzt werden. Finden Sie also die Maske, aber achten Sie auch darauf, daß Ihre Zeit begrenzt ist!

Ich habe die Spectrum-Version getestet und muß sagen, beim ersten Mal des „oberflächlichen“ Spielens war ich ein wenig enttäuscht. Als ich aber begriffen hatte, daß die Anzeige-Instrumente von großer Wichtigkeit sind, begann ich „strategisch“ vorzugehen. Und siehe da: das Spiel hatte mich fasziniert. Ebenso faszinierend sind die 3D-Graphic und das herrliche Demo-Anfangsbild. Die Maske kommt sich drehen, eine unheimliche Stimmung fördernd, immer näher auf Sie zu – ein Graphic-Genuß! Sandy White ist mit diesem etwas außergewöhnlichen Strategie-Arcadespiel ein Haupt-Treffer gelungen. Bravo, Sandy!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound (Spectrum)	4
Spielidee	10
Spielmotivation	8

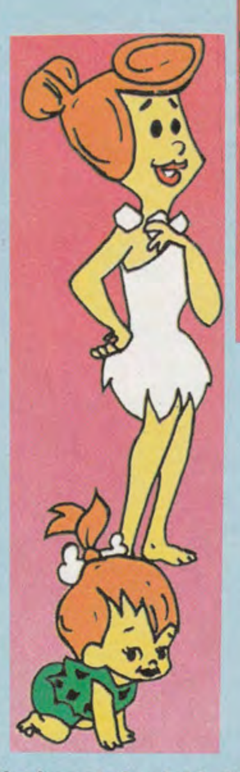


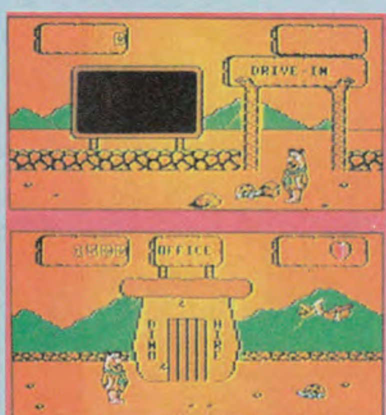




Die Parole lautet:

Yabba Dabba Doo





Programm	Yabba Dabba Doo
Preis	30,–
System	C 64, Schneider, Spectrum
Hersteller	Quicksilva, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7 DB, England.

Wer kennt sie nicht, die beliebte Steinzeitfamilie Feuerstein? Nachdem die lustigen Comicfiguren, die sich mit allerhand alltäglichen Problemen und Problemchen (keineswegs steinzeitlicher, sondern durchaus aktueller Art) auseinanderzusetzen hatten, jahrelang über die TV-Bildschirme gegeistert sind, kann man nun ihre Abenteuer auch auf dem Computer-Monitor erleben.

Ich habe mir für Sie die Commodore-64-Version „zu Gemüte geführt“. **Yabba Dabba Doo** ist ein Arcade-Spiel der englischen Firma **Quicksilva.** Hauptdarsteller ist natürlich Fred Feuerstein, dessen Aufgabe es ist, für seine „Bessere Hälfte“ ein schmuckes Eigenheim zu errichten. Allem Anschein nach haben auch die Steinzeitfrauen schon gewisse Ansprüche an ihre Ehegatten gestellt, denn Freds Angetraute Wilma erwartet von dem Neubau schon eine etwas komfortablere Behausung. So macht sich den Fred daran, die Wünsche seiner Gemahlin zu befriedigen. Doch bei der Arbeit stößt Fred Feuerstein sehr bald auf unvorhergesehene Schwierigkeiten. Zahlreiche prähistorische Untiere machen unserem fleißigen „Häuslebauer“ sein Vorhaben zu einer gefahrvollen Aufgabe.

Fazit: Das Spiel zeichnet sich aus durch gelungene Grafik, hervorragenden Sound und somit durch eine nahezu perfekte Umsetzung der Comic-Vorlage in ein Computer-Spiel: **Yabba Dabba Doo!!!** **(bez.)**

Grafik … 8 Sound … 10 Spielidee … 9 Spielmotivation … 8



und CRL *The Dream Makers* :

Wer fliegt nach London?

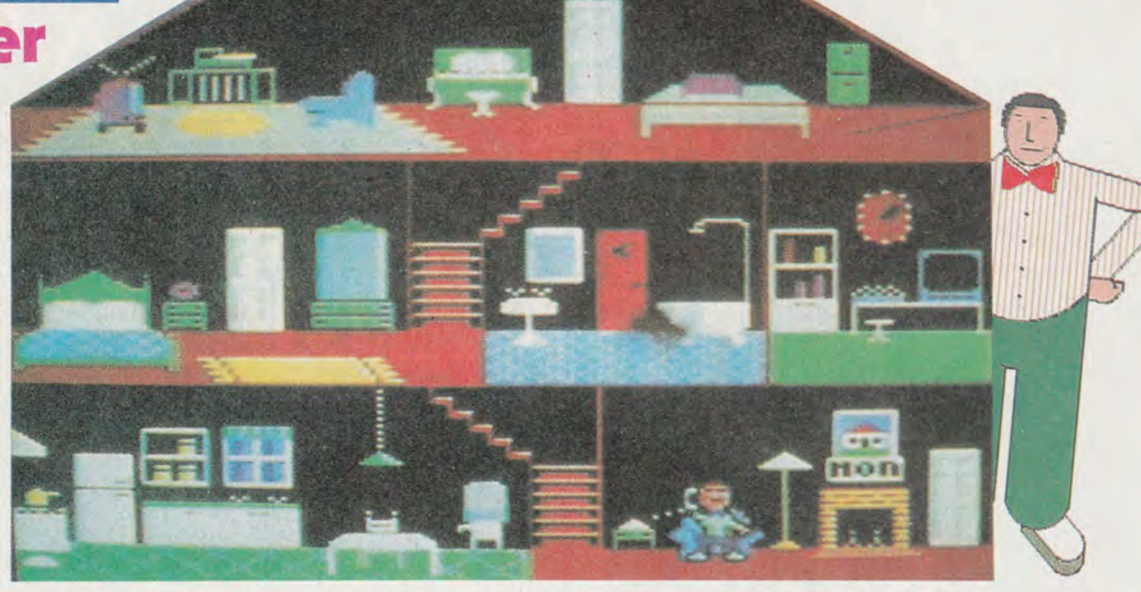
Wer gewinnt die 30 „TAU CETIs"?

Wie Sie bereits auf Seite 3 entnehmen konnten, haben wir ein großes Super-Preisausschreiben für alle ASM-Leser vorbereitet. Jeder kann teilnehmen, egal, welches Computer-System er besitzt, um die Reise nach London zu gewinnen! Was ist zu tun? Ganz einfach: Beantworten Sie die nebenstehenden Fragen richtig (Siehe auch Bericht auf Seite 7!) und notieren Sie die Lösungsantworten auf einer Postkarte. Geben Sie Ihr Computersystem an, vergessen Sie nicht, Ihren Absender, Ihre Telefon-Nummer und, was ganz wichtig ist, Ihr **Alter** anzugeben! Schicken Sie Ihre korrekt ausgefüllte Postkarte bis zum 13. März 1986 (Es gilt das Datum des Poststempels!) an die nebenstehende Adresse. Viel Glück!

1. ***Wann wurde TAU CETI zum erstenmal besiedelt?***
2. ***Welcher Erfindung ist es zu verdanken, daß man jetzt eine Mission nach TAU CETI entsenden kann!***
3. ***Wie nennt man den Londoner Straßenpolizisten umgangssprachlich?***

Wenn Sie alle drei Antworten wissen, so schicken Sie Ihre Glücks-Postkarte an den TRONIC-Verlag, Postf., 3440 Eschwege. (Der Rechtsweg bleibt – wie immer – ausgeschlossen. Die Auslosung ist unanfechtbar.)

Brillant oder fatal?!?



Programm: Little Computer People, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 56,–, **Hersteller:** Activision (Deutschland), Home Computer Software, Postfach 70 06 80, 2000 Hamburg 76.

Activision ist mit LITTLE COMPUTER PEOPLE ein wahres Meisterwerk gelungen! Die Spiel-Idee ist neu, die Ausführung brillant und die Story einzigartig! Es handelt sich um ein „Forschungs-Programm", bei dem Sie einen kleinen „Untermieter" im Commodore 64 bekommen. Diesen kleinen „lebenden" Menschen gilt es zu beobachten, ihn zu versorgen oder mit ihm zu spielen. Mit erstaunten, großen Augen verfolgten wir den Spielablauf. Dennoch: Dieses brillante, excellente und hochinteressante Spiel hat die unterschiedlichsten Reaktionen in der ASM-Redaktion ausgelöst.

Der Aufbau des Programms: Im Innern des Computers – quasi in einer Art Puppenhaus – „lebt" ein kleiner hübsch dargestellter Mensch mit Namen „Philip" (der Name ist bei jedem Programm verschieden, Anm. d. Red.). Dieser Mensch hat ein ganzes Haus zur Verfügung, das er regelmäßig, meist ohne Rast und Ruhe, durchstöbert. Man sieht einen Fernsehapparat, Plattenspieler, Computer, eine Toilette, ein Telefon, Klavier, Bett, einige Schränke oder auch eine komplett eingerichtete Küche. Sie als Spieler(in) haben nun den Forschungsauftrag, das Leben des kleinen Burschen zu studieren. D. h., Sie müssen ihn ernähren, ihm Geschenke bringen oder sich einen Brief von ihm schreiben lassen, worin er seinen derzeitigen Gemütszustand zum Ausdruck bringt.

Die Faszination, die dieses Programm ausstrahlt, ist, daß Sie ihm Anweisungen geben müssen/sollen/können, die er dann auch prompt ausführt. Philip grinst, lächelt, schmollt, schaut gequält; er verrichtet Turnübungen, hört Schallplatten, spielt Klavier (Philip hat sehr viel verschiedene Sounds darauf!), füttert seinen Hund, wäscht ab, kocht, putzt sich die Zähne und anderes mehr.

Jede Aktion Philip's ist ausgezeichnet dargestellt – „fast wie im richtigen Leben".

Nun können Sie den Tages- und Nachtablauf vom kleinen Mann selbst verändern; Sie können ihn bei seinen Tätigkeiten stören – sozusagen aus Gründen der „Forschung" intervenieren: Es bleibt Ihrem „Forschergeist" überlassen, ob Sie ihn streicheln, mit ihm spielen, ihn pausenlos klavierspielen lassen, ihn zum Telefon zu hezten, gleichzeitig den Wecker im oberen Stockwerk klingeln zu lassen, ihm Nahrung und Wasser zu geben oder ihm vorzuenthalten oder aber Geschenke darbringen.

Das Phantastische oder Fatale – ganz, wie Sie das Programm beurteilen werden – ist, daß man schon nach kurzer Zeit der Illusion anheimfällt, es mit einem tatsächlich lebenden Menschen zu tun zu haben.

Wie viele, viele andere ist auch dieses Programm zu Ihrer Unterhaltung gedacht. Dennoch werden vielleicht einige beim Spaß dieses Spiels etwas „irritiert" sein. Man kommt ins Grübeln, ob die ausgezeichnete Idee von Programmierer David Crane nicht auch gewisse Nachteile mit sich bringt. Denn: Besonders Kinder werden „Philip" bestimmt schnell in ihr Herz schließen und herausfinden, was man so alles mit dem, sagen wir: „Versuchstier" so alles anstellen kann.

Das Programm ist so genial aufgebaut – es bietet unbegrenzte Handlungsmöglichleiten – daß man sich quasi in „Frankensteins Laboratorium" fühlen könnte. Beim Test gingen die Meinungen der ASM-Redakteure zum Teil erheblich auseinander. Wir beobachteten eben auch die „Verhaltensstörungen" von Philip: Als man ihm keine Streicheleinheiten mehr verabreichte, verfärbte sich sein kleines Gesichtchen grün; er bewegte sich nicht mehr so schwungvoll, seine Aktivitäten nahmen immer mehr ab: er hielt sich dann nur noch, sehr krank, in seinem Bett auf. Läßt man ihn im Stich, ist er verloren. Dieses „Forschungsergebnis" ist erschütternd, aber wahr. Sein letztes verzweifeltes Aufbäumen dokumentierte „Philip", indem er uns einen Brief schrieb, worin er seiner Verzweiflung darüber Ausdruck verlieh, daß jemand so grausam sein könne, ihn verhungern zu lassen: „Warum bitte laßt ihr mich sterben?", fragte er.

Diese nachteiligen Forschungsergebnisse dürfen aber nicht über das excellent aufgebaute und genial entwickelte Programm hinwegtäuschen. Es zeigt tatsächlich Action, bietet eine hervorragende Graphik und hat einen Sound, der sich hören lassen kann! Kein Spiel zuvor hatte in unseren Augen einen solch hohen Spielwert, kein Spiel barg aber auch gleichzeitig die Möglichkeiten erlebbarer Grausamkeiten. Es ist sicherlich das bemerkenswerteste Spiel, das wir je sahen. Aber es ist sicherlich nicht unumstritten!

Manfred Kleimann

Graphik	9
Sound	10
Spielidee	10
Spielmotivation	10

Virgin's Hits: Teil Nummero 2

Programm: Now Games 2, **System:** C–64/Spectrum, **Preis:** ca. 33,–, **Hersteller:** Virgin Games, 2–4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, England.

Seit es Software gibt, gibt es sogenannte „Compilations" Kassetten, die mehrere Programme beinhalten. Virgin hat aber mit den Now Games 1 bewiesen, daß man durchaus auch hochwertige Programme zu einem Klasse-Paket und zu einem vernünftigen Preis zusammenstellen kann. Nun sind die NOW GAMES 2 erschie-



nen; in England sind sie ebenso ein Renner wie der Vorgänger.

Virgin hat diesmal fünf Spiele ausgewählt, die das Herz eines jeden Software-Freaks höher schlagen lassen:

WORLD CUP von Artic ist das klassische Fußball-Spiel. Fünf Kicker auf jeder Seite schlagen sich um das runde Leder. Zugegeben, es gibt mittlerweile Besseres in „Sachen Fußball", doch dieser Oldie hat seine Reize.

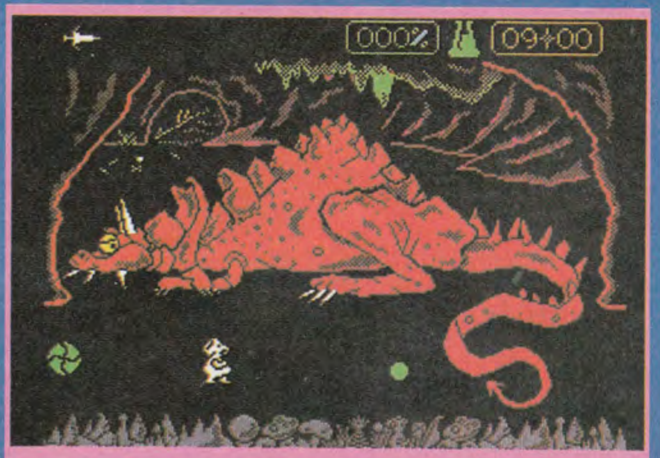
CAULDRON und CHUCKIE EGG sind beides Arcade-Adventure-Spiele und sind etwa in die gleiche Schublade zu stecken. Cauldron hat sehr gute Graphiken, ein typisches „Baller"-Action-Element und eine bezaubernde Hexe, die auf ihrem Besen durch das Bild saust. Chuckie Egg ist dagegen fast „spartanisch" zu nennen. Dennoch macht das Eierlegen riesigen Spaß.

Bei AIRWOLF ist der Pilotengeist des Spielers gefragt! Herrliche Graphik und ein spannendes Helicopter-Rettungs-Manöver machen das Game zu einem Evergreen.

Der Letzte aus Virgin's Hitliste ist TIR NA NOG. Erfahrenen Adventure-Hasen braucht man nicht zu sagen, daß es eines der besten seiner „Gattung" darstellt. Ein keltisches Abenteuer mit hübschen, bunten Bildern und hohem Spielwert.

Alles in allem hat Virgin eine interessante Kassette auf den Markt gebracht, die zu einem Bestseller werden könnte. **(M.K.)**

Grafik	5–9
Sound	4–8
Spielideen	7–9
Spielmotivation	8–10



„Höhle der Rätsel"

Programm: Riddler's Den, **System:** Spectrum, **Preis:** 28,–, **Hersteller:** Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hamptonshire S01 2EW, England.

Sie wollten schon immer wissen, was ein „Manlephant" ist? Nun, hier ist des Rätsels Lösung: Es handelt sich um „Trunkie", eine niedliche Figur – halb Mensch, halb Elephant. Trunkie muß aus irgendwelchen Gründen?!? den mächtigen Goldenen Gott, namens Gregogo, finden. Bei seiner Suche gelangt er in die „Höhle der Rätsel" (Riddler's Den). Dort ist Trunkie auf der Suche nach dem Goldenen Stoßzahn und anderen Schätzen, die er benötigt, seine nächsten Abenteuer zu finanzieren. (Es scheint fast so, als würde bald eine Fortsetzung von Trunkie's Geschichten erscheinen!) Gesteuert wird Ihr „ganz persönlicher Manlephant" mit dem Joystick. Mit dem Feuerknopf kann Trunkie Gegenstände einsammeln und diese verwenden. Riddler's Den ist ein grundsolides Action-Spiel, mit 'ner hübschen Graphik. Trunkie könnte sich vor allem in die Herzen der Kinder „hineinspielen": die Animation ist gut gelungen. Ansonsten ist zu bemerken, daß die Anzahl der „Action-Rätsel-Spiele" stetig zunimmt. Einer dieser Vertreter ist Trunkie in Riddler's Den.

M.K.

Grafik	8	**Sound**	6
Spielidee	8	**Spielmotivation**	6

Abgebrüht

Programm: Fighting Warrior, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** ca. 30,–, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard Hs, Castle Yard, Richmond, Surrey, England.

Die Firma MELBOURNE HOUSE scheint sich momentan ganz auf die kriegerischen, martialen Programme „eingeschossen" zu haben. Nach dem Erfolg der "Exploding Fist" ist nun ein weiteres Kampfspiel in Eng-



land „in der vordersten Linie" zu finden: FIGHTING WARRIOR. Ich habe mir die Schneider-Version dieses im Alten Ägypten spielenden Programmes ausgesucht. Die Story: Das „Übliche". Der Held ist auf der Suche nach der gefangengehaltenen Prinzessin. Er will sie befreien und zahlreiche Gegner – im wahrsten Sinne der Bedeutung – „ausstechen". Mythologisch angehauchte Kreaturen werden auf brutalste Weise niedergemacht. Man muß ganz schön abgebrüht sein, um diesem Spiel etwas abzugewinnen. Dennoch ist zu erwarten, daß die Schneider-Version ebenso erfolgreich sein wird, wie die vom Spectrum: Garantie dafür: Sie ist noch brutaler!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	6
Spielidee	5
Spielmotivation	7

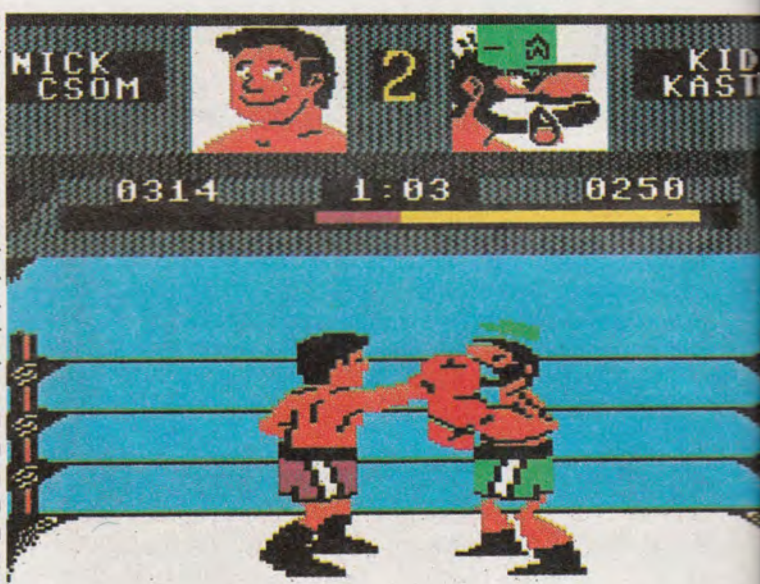
„Komische Comics“: Boxer selbstgemacht

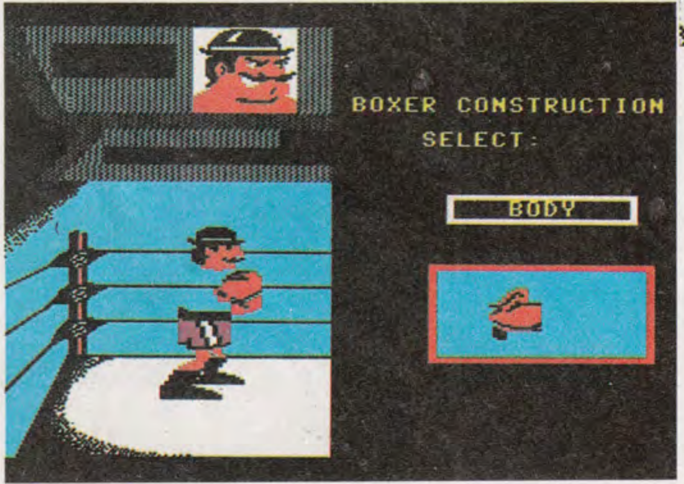
Programm: Fight Night, **System:** C-64, **Preis:** 39,95 (Kass); 59,95 (Disc); **Hersteller:** Sydney/U.S. Gold, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Es ist schon erstaunlich, daß wohl in absehbarer Zeit kein Mensch ein Spiel entwickeln wird, wie „Abenteuer im Supermarkt“ oder „Wie arrangiere ich mein Blumen-Bouquet“? Vielmehr sind die Box-, Karate- und Kung-Fu-Spiele ganz oben in der Gunst der Programmierer. Ein weiteres „Werk“ in dieser Richtung: FIGHT NIGHT.

Dennoch: für den 64er hat man ein Box-Programm geschaffen, das vor allem durch seine Witzigkeit und Spielvielfalt besticht! Zum Programm: Der geneigte Spieler hat in der ersten Phase die Möglichkeit, sich seinen Fighter selbst „zusammenzubauen“. Alle Körperteile (bis auf einige delikate natürlich!) dienen zur Erstellung Ihres „Frankenstein Junior“.

Danach heißt es: „Ab zum Training!“ Lassen Sie nun Ihren Schützling hart am Sandsack arbeiten. Wenn Sie meinen, Ihr Crack ist in Top-Form, folgt Phase drei:





der Kampf als solcher.

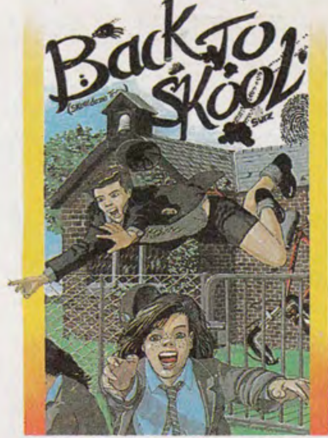
Der Fight (auch gegen einen anderen Mitspieler möglich) beginnt. Mit dem Joystick können erstaunlich viele taktische und sportliche Bewegungen und Schläge durchgeführt werden. Der Kampf geht entweder nach Punkten vonstatten, aber auch der Knockout ist drin. Bei meinen Testversuchen beeindruckte mich besonders Kid Castro – kein politischer Hintersinn – sondern ich fand es äußerst amüsant, wenn unser cubanischer Freund bei einem Haken zum Kopf eine erstaunliche Wirkung zeigte: er verlor seine Kappe und seine Zigarre flog „unmotiviert“ durch den Ring. Sichern Sie sich doch einen der vordersten Ränge bei FIGHT NIGHT! **Manfred Kleimann**

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**

Bezaubernde Flegel — oder: „Was haben Sie alles so angestellt?“

Programm: Back to Skool, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25,–, **Hersteller:** Microsphere, 72, Rosebery Road, London N10 2LA, England

BACK TO SKOOL (Zurück zur Schule) ist der Nachfolger von den legendären SKOOL DAZE (Die Schultage). Die auffallende falsche Schreibweise deutet auf die „katastrophalen“ britischen Unterrichtsmethoden hin. Alle Schüler, die ihr Unwesen in der Schule und auf dem Hof treiben, haben offensichtlich noch nichts von korrekter Schreibweise gehört. Zum Spiel: Bei BACK TO SKOOL geht es darum, die gestohlenen Zeugnisse wieder in den Safe des Direktors zu legen, Eric, der „Oberlausbub“, wird diese Aufgabe erfüllen. Doch: Auf dem Wege zum Safe kann er seine Scherze nicht lassen: Er ballert mit der Zwille auf alles, „was sich bewegt“ (grausam und gefährlich!), wirft Stinkbomben in Klassenzimmer und „setzt“ seine Wasserpistole dort ein, wo er Mädchen und Lehrer ärgern kann.



BACK TO SKOOL ist ein graphisch und spielerisch interessantes Programm – auf mehreren Ebenen trollen sich die „verdorbenen“ Burschen. Finden Sie also – in „Personalunion mit Eric“ – den Schlüssel zum Safe. Der Kassette beiliegend sind ein paar nützliche Hinweise abgedruckt, die den Start erheblich erleichtern. Gesteuert wird durch Keyboard oder Joystick. **M.K.**

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**


QUICKSILVA
The most powerful games in the Universe









Wir „üben" den ATOMKRIEG

Programm: Theatre Europe, **System:** Atari/C-64, **Preis:** ca. 40,– (Kass.); ca. 60,– (Disc), **Hersteller:** PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry, CV6 5DG, England, **Vertrieb:** Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Alle Welt spricht von Frieden und atomarer Abrüstung. Um so verwunderlicher, daß die Nachfrage nach den WARGAMES bei den Software-Freaks immer stärker wird. THEATRE EUROPE (aus der WARGAME SERIES von PSS) ist ein Spiel für die Freunde von strategischem Kriegsspiel. Ich halte dieses Programm für einen ganz besonderen Leckerbissen. Bei Theatre Europe ist es gelungen, Strategie- und Aktionssequenzen in einem Spiel zu vereinigen. Ziel des Spieles ist es, den Gegner – wahlweise NATO oder Warschauer Pakt – anzugreifen. Man muß seine Truppen gut plazieren und den Gegner im günstigsten Moment überraschen. Wichtig ist auch die Wahl der Bewaffnung: Man hat die Wahl zwischen einfachen Artillerie-Raketen bis hin zu nuklearen Sprengsätzen. Neben einer Landkarte, wo Truppenbewegungen ausgeführt werden können, kann man dann direkt ins Kampfgeschehen eingreifen. Nun muß der Spieler seine Geschütze nutzen, um den Feind zu schlagen.

Die Graphiken sind herrlich, der Sound gut: „Give Peace a Chance" ertönt. (Die Meinungen über das Spiel gingen in der ASM-Redaktion weit auseinander; Chefredakteur Manfred Kleimann konnte die zynische „Musikbeigabe" von John Lennon's Hit nur als äußerst geschmacklos bezeichnen). Das Spiel ist aber dennoch brillant – hoffentlich erleidet es nicht das gleich „Schicksal" wie RAID OVER MOSCOW!

Frank Brall

Grafik	10	**Sound**	9
Spielidee	9	**Spielmotivation**	8

Robin liebt Marian

Programm: Robin Hood, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** 10,–, **Hersteller:** Pocket Money Software, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England, **Vertrieb:** Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

Ein Super-Spiel zu einem Preis von nur 10 Mark! Robin Hood muß seine Geliebte, Maid Marion, aus den Klauen des Sheriffs von Nottingham retten. Robin sammelt auf seinem Weg Schätze und den Kerkerschlüssel auf, während der Sheriff Steine auf ihn wirft. Eine kleine Ähnlichkeit mit den „King Kong-Spielen" ist unverkennbar. **M.K.**

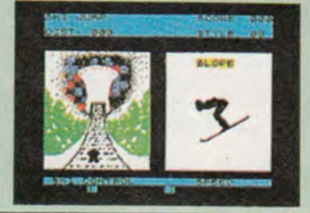
Grafik	8
Sound	7
Spielidee	7
Spielmotivation	10

Seichte Spiele!

Programm: Winter Sports, **System:** Spectrum/Schneider, **Preis:** ca. 35,–, **Hersteller:** Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hamptonshire S01 2EW, England.

Schnell erdacht und flüchtig gemacht – so oder ähnlich könnte der Kommentar über WINTER SPORTS ausfallen. Man merkte den Programm-Autoren an, daß schnellstens ein „Gegenstück" zum hervorragenden WINTER GAMES her mußte. Die Spectrum- und Schneider-Besitzer wollten ja auch mit „Winterlichem" bedacht werden. Ich habe mir beide Versionen (Spectrum und Schneider) angesehen. Dabei schnitt die Schneider-Version noch schlechter ab.

Insgesamt sechs Winter-Spiele sind auf einer Kassette untergebracht. Begonnen wird mit Slalom/



Riesenslalom / Abfahrtslauf: Unter einer Schußfahrt hatte ich mir etwas anderes vorgestellt; zu langsam kommt man den Hang hinunter. Eishokkey ist da schon besser: Man hat relativ viel Möglichkeiten ein realistisches Match zu spielen. Dennoch: zu langsam. Der Skisprung ist eine Frage von Tempo, Timing und sicherer Landung. Das beste Spiel! Eisschnellauf kann man getrost vergessen. Keine Spannung und schlechte Steuerung. Mit dem Joystick wird „gerudelt", bis einem die Arme einschlafen. (Ich habe die 500-m-Strecke getestet – die 10.000 m schreckten mich doch etwas ab). Das Bobrennen ist eine Zumutung: Feinsteuerung nicht möglich; Zufallsfahrten. „Last and least": Biathlon. Herrliche Landschaftsbilder kontrastieren mit einfallslosem Spielgeschehen. Wem's aber gefällt... **M.K.**

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	4
Spielmotivation	5

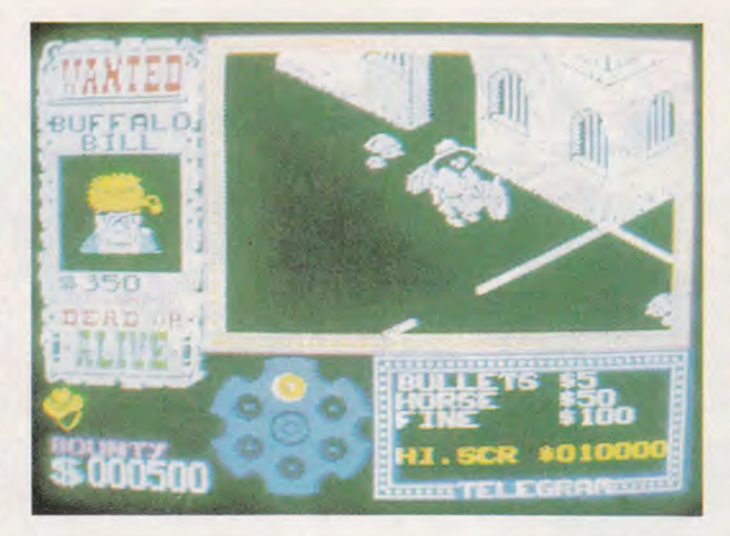
Außergewöhnlich

Programm: Zoids, **System:** C-64/Spectrum/Schneider/Atari/MSX, **Preis:** ca. 30,–, **Hersteller:** Martech, Martech Hs, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex VN24 6EE, England.

ZOIDS ist eines der ach' so beliebten futuristischen „Battle-Games", die in einer fast erschreckenden Weise eine (in der Zukunft mögliche) perfekte Kriegsführung simulieren. ZOIDS ist deshalb ein Spiel, das sich in jedem Fall durchsetzen wird. Zu gut und zu ausgereift ist die zur Verfügung stehende Technik! Der Bildschirm ist aufgeteilt in verschiedene Felder, wo Waffensysteme, Zielpunkt-Ansteuerung, eine Übersichtskarte und Angriffe abgerufen bzw. studiert werden können. Ziel des Kampfes ist es, Städte, Reaktoren und Stützpunkte Zoidzillas zu vernichten. Die sehr gute Graphic und die „überraschenden" Szenenwechsel sind außergewöhnlich gut gemacht. Ein clever aufbereitetes „Baller-Spiel", das strategisches Geschick erfordert. **Manfred Kleimann**

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	8

Tot oder lebendig!



Programm: Gunfright, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 36,–, **Hersteller:** Ultimate Play The Game, Ashby de la Zouch, Leicester, LE6 5JV, England.

Ja, das ist der legitime Nachfolger von Nightshade. Sein Name: GUNFRIGHT! Das Strickmuster bei diesem Wild-West-Spiel ist dem des mittelalterlichen „Ritterspiel" sehr ähnlich. Doch beim genaueren Hinsehen ist noch „mehr drin": Die Story: Sie machen Gangster ausfindig und blasen denen das Lebenslicht aus. Recht einfach, was? Nein, weit gefehlt! Manchmal müssen Sie bei der Jagd auch mit einem hinterhältigen Gegenangriff oder einem Duell, Mann gegen Mann, rechnen. Wenn Sie zu langsam sind, ... nun, Sie enden dann mit einer bildschirm-füllenden Salve von Einschlägen! **M.K.**

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	10

„QL-Futter"

Programm: Cuthbert in Space, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 58,–, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Rd, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England.

Das wird sicher alle QL-Besitzer freuen: MICRODEAL hat jetzt die Preise für einiges „QL-Futter" gesenkt! So u. a. auch für CUTHBERT IN SPACE. Bei seiner Weltraumreise ist Cuthbert nicht untätig. Er sammelt eiförmige Gegenstände, erledigt „nebenbei" gefährliche Gegner und fängt vom Sternenhimmel fallende Kleinode auf. Mit anderen Worten: ein typisches Punkte-Wettspiel des klassischen Genre. Im Gegensatz zu der alten Spectrum-Version bietet der QL dem „Cuthbert-Programm" ein besseres Bild mit guter Graphik und macht der „stummen" Version ein Ende. Nicht nur wegen dem Preis empfehlenswert! **M.K.**



Grafik	9
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Ein Super-„Hitchcock" für die neuen 16-Bitter!

Programm: Brataccas, **System:** Atari 520 ST/Amiga 512K/Apple Macintiosh, **Preis:** ca. 130,–, **Hersteller:** Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Große Neuigkeiten für Besitzer eines 16-Bit-Rechners: Alle Atari 520-, Amiga- und Macintosh-Besitzer hergehört! Hier ist nun die Software zum perfekten Spiel auf den „perfekten" Computern. Der Name: BRATACCAS!

BRATACCAS testeten wir auf dem Atari 520 ST. Dieses Programm ist ein spannendes Abenteuer auf dem Planeten Brataccas. Sie schlüpfen in die Rolle des Mr. Kyne, einem Flüchtigen, der von der Polizei und von einer galaktischen Mafia verfolgt wird. Ihre Aufgabe ist es, Ihren Namen reinzuwaschen von dem Makel, eines Verbrechens schuldig zu sein, das Sie nicht begangen haben.

Die Szenerie ist auf und in BRATACCAS, einer galaktischen Stadt in der Art von Chicago zur Zeit der Prohibition. Kyne's Leben ist geprägt vom „Zusammenleben" mit der Polizei, dem Pöbel und den Typen in den Bars. Die Einwohner Brataccas' sind in der Regel feindlich gesinnt. Alle tragen – wie auch Kyne – einen Degen bei sich. In dieser Welt muß Kyne nun seine Unschuld beweisen. Sie kontrollieren unseren Helden per Keyboard (Tastatur) oder aber mit der „Maus".



BRATACCAS von Psygnosis

Man wird einige Zeit damit verbringen, bis man Kyne richtig zum Gehen, Laufen, Wenden, Abducken, Hüpfen und Kämpfen „verhilft". Wenn Sie ein Objekt einsammeln wollen, so drehen Sie an der „Maus" einfach nach unten, und Kyne bückt sich sofort. (Mit derselben „Maus-Bewegung" zückt Kyne auch seinen Degen – so elegant wie ein Hollywood-Darsteller). Die allgemeine „Ausstattung" on Brataccas ist ausgezeichnet: Die Charakteren kommunizieren wie im Comic-Strip; Sprechblasen und Gedanken-Blasen erscheinen auf dem Bildschirm, und sobald ein Charakter das Bild verläßt, verschwinden diese wieder. Die Animation dieses Abenteuerspiels ist gut gelungen, die Eigenschaften des 16-Bitters (in diesem Fall des Atari 520 ST) wurden gut ausgenutzt. Die Graphic läßt sich mit denen von C-64, Spectrum oder Schneider beileibe nicht mehr vergleichen. Man erlebt mit Brataccas ein spannendes (wenn auch nicht einfach zu lösendes), rätselhaftes, farbenprächtiges und soundmäßig überzeugendes Abenteuer. Apropos „Sound": Man hört realistische Geräusche, wie quietschende Türen oder aufheulende Alarmanlagen!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	10

Programm: Lands of Havoc, **Preis, System, Hersteller:** siehe oben!

LANDS OF HAVOC ist „das Land der Verwüstung". Begeben Sie sich per QL dorthin, um ein wirklich gutes Arcade-Action-Adventure zu erleben. Finden Sie sich zurecht in der Verwüstung, lassen Sie sich nicht von den „bösen Geistern" erwischen. LANDS OF HAVOC ist ein Spiel, das alt und natürlich jung gleichsam gefallen könnte.

M.K.

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	8

Weitere Action Games auf S. 27

Manfred Kleimann



„London ist England's Lebensquell!“

LONDON – hier laufen alle „Software-Fäden“ zusammen. Es ist die Stadt mit den meisten Softwareshops. (Foto: „Big Ben und Houses Of Pariament“: Manfred Kleimann)

Weltstadt London. Wer kennt sie nicht, die Stadt mit den tausend Gesichtern? Sie ist nicht nur die Metropole von Großbritannien, sondern auch die „Hauptstadt“ der Attraktionen. Quasi auf einem Fleck bietet London seinem Besucher alles, was sein Herz begehrt: Der Kunstfreund, der Hobby-Architekt, Geschichtsinteressierte, Musikfans, Theaterfreunde, Literaturfreaks, Naturfreunde und einkaufswütige „Stadt-Ratten“ kommen hier voll auf ihre (Urlaubs-) Kosten. England ist London, und London ist England. Tradition und Moderne prägen das Stadt- und Mentalitätsbild. London, einst „der Nabel der Welt“ und das Zentrum eines blühenden Britannien, das Kunst und Kultur förderte, Geschichte schrieb und viele Völker unterwarf, ist weiterhin pulsierend, innovativ, mit einem Wort: lebendig. Die Zeiten des großen British Empire sind vorbei, wobei dies noch immer viele Briten nicht wahrhaben wollen. Doch: seit einiger Zeit hat sich der Inselstaat ein „Imperium“ – ganz besonderer Art – aufgebaut, ein neues „Sendungsbewußtsein“ entwickelt:

England – mit London als Knotenpunkt – liefert „dem Rest der Welt“ guten, neuen „Stoff, aus dem die Träume sind“: Die Rede ist von erstklassiger Software. Kaum ein anderes Land, sogar die USA blicken neidvoll nach „Albion“, kaum ein anderes Land hat sich der Software-Entwicklung so stark verschrieben, so viele gute Software-Häuser hervorgebracht und solch hervorragende Software-Autoren „herangezogen“ und inspiriert wie Großbritannien.

Die „Insel“ – ein „Eldorado“ für Software-Freaks!

Ja, England „erobert“ wieder! A propos „Eroberung“: Bereits 54 v. Chr. hatte Gaius Julius Cäsar mit fünf Legionen Britannien erobert. Seit 470 n. Chr. setzte die „Teutonische Eroberung“ ein, und seit Wilhelm der Eroberer 1066 in der Schlacht bei Hastings (Battle) König Harold schlug und selbst zum König avancierte, hat das glorreiche England bis zum heutigen Tage allen Invasoren erfolgreich trotzen können. Im ausgehenden Mittelalter kam England unter fähigen Herrschern wie Heinrich VIII. und Queen Elizabeth I. zu „weltweitem“ Ansehen.
Die Künste wurden gefördert (William Shakespeare, John Dowland), Sir Francis Drake und Sir Walter Raleigh beherrschten die Weltmeere. England wurde zur führenden Handels-, See- und Weltmacht. Doch: Nach der Regierungszeit der Großen Queen Victoria (1901) begann das Empire zu bröckeln, das Commonwealth zu schrumpfen, London als „Nabel der Welt“ verlor seine zentrale Position.

„Markteroberung“

In der heutigen Zeit – etwa ab dem Beginn der 70er Jahre – begann eine andere Art der „Eroberung“: Die Touristen kamen in Massen – allen voran: die Deutschen. Eine zweite „Teutonische Eroberung“ fand statt. Historische Stätten in London, Schlösser, Gärten, Squares und andere Bauwerke waren ebenso beliebter Urlaubsgrund wie das „Swinging London“ (King's Road, Covent Garden oder Carnaby Street) für die jugendlichen Besucher.
Nun erobern die Briten die Welt mit ihrer Flut an Software-Produkten! Unter den zahlreichen Software-Häusern (beinahe „stündlich“ werden es mehr) seien nur IMAGINE, OCEAN, ULTIMATE, ANIROG, MASTERTRONIC, VIRGIN, QUICKSILVA, TASKSET, GARGOYLE, ACTIVISION, MELBOURNE HOUSE, MARTECH, FIREBIRD, ELITE, ADVENTURE INTERNATIONAL oder MICRODEAL einige genannt.
Ein neuer, lukrativer „Berufsstand“ hat sich in England gebildet: der Profi-Programmierer.

Berufsstand

Durch die stetig steigende Zahl der (meist männlichen) Programmierer und dem ebenso ständig steigenden Bedarf an Software hat der Konkurrenzdruck unter den Software-Autoren eine beachtliche „Elite“ an Spitzen-Leuten hervorgerufen: Namen wie Sandy White („I, Of The Mask“), Roy Carter (u. a. „Sweevo's World“) oder David Crane („Little Computer People“) sind jedem Computer-Freak ein Begriff.



Sir Walter Raleigh (1552–1618), einer der kühnsten englischen Seefahrer. (Foto: Archiv)

Kein Wunder also, wenn die ganze „softwareverrückte“ Welt „hungrig“ und erwartungsvoll nach England blickt!
Ohne zu übertreiben darf man wohl behaupten, daß monatlich allein auf der Insel Hunderte von Arcade-, Simulations- und Adventure-Games neu auf den Markt geworfen werden.
Noch bis vor nicht allzulanger Zeit war eine schnelle Versorgung der britischen Software nach dem Europäischen Kontinent ein Ärgernis für alle Spiele-Freunde. Zum einen war das deutsche Händlernetz noch sehr grobmaschig, während es zum anderen – auch dadurch gerade bedingt – sehr lang dauerte, bis eine Lizenz für die entsprechende Software zu erhalten war.
Heute, im „Jahre des Herrn 1986“, haben auch englische Software-Titel, kurz nach ihrem Erscheinen in Großbritannien, den Weg zum deutschen Markt gefunden.
Deutsche „Niederlassungen“, wie beispielsweise ACTIVISION, MASTERTRONIC oder ARIOLA-SOFT machen eine schnelle „Kundenbetreuung“ möglich. Ebenso wie die „Großhändler“, hier sei stellvertretend RUSH WARE genannt, die mit einem breitgefächerten Sortiment flächendeckend Kundenwünsche befriedigen können.
Aber: zurück in unserer „Gedankenreise“ nach London, England: Genauso wie es in Englands Metropole bestimmte Bezirke für Antiquitäten, Bücher, Schallplatten oder Mode gibt, hat sich in der Gegend um OXFORD STREET – TOTTENHAM COURT ROAD – GOODGE STREET ein Software-Eldorado gebildet. Vom Marble Arch-Center bis hin zur Tube Station GOODGE STREET und den Nebenstraßen gibt es mehr Computer- und Software-Shops als „Hamburger Restaurants“! Für jeden Computer-Freak ein einzigartiges, interessantes Erlebnis: Hier kann man sich so herrlich umschauen, „schnüffeln“, kaufen: Ein „Silicon Valley“, ein „Schlaraffenland“, eine Traumwelt für

Vielfalt

Fans!
Einer der „einheimischen“ (Londoner) Software-Hersteller hat in der renommierten OXFORD STREET ein gewaltiges Spiele-Zentrum, wo man Spiele vor dem Kauf am Bildschirm testen kann. Das VIRGIN GAMES CENTRE ist ein kleiner Software-Supermarkt!
Aber auch die verschiedensten Warenhäuser der Stadt halten eine reichhaltige Auswahl an Top-Spielen zu günstigen Preisen bereit.
In England – und speziell in London – ist eine „Gleichstellung“ von Software mit anderen „Waren“ wie Schallplatten, Büchern oder Videos vollzogen worden. In unseren Gefilden ist dieser Prozeß noch nicht erreicht; er ist noch nicht einmal in Sicht.
England wird auch noch in allernächster Zeit das Software-Paradies und der größte und beste Produzent von „Computer-Futter“ bleiben, das steht fest!



DER ENGLISCHE GENTLEMAN von einst und jetzt: Melone, Pfeife und die TIMES locker unterm Arm. Vielleicht wird man ihm bald mit einheimischer Software begegnen?

Achtung! THE GAMES-Softw
Zweck dringend ein gu



Prinz Philip zeigte sich von der Resonanz auf den Wandteller sehr angetan: „Dieser Spendenbetrag ist eine angenehme Überraschung für mich und ein gelungener Anfang!)“ (Foto: metropress)

Pandas sind niedliche, friedvolle und lustige Gesellen. Doch: Diese Gattung der „Bambusfresser“ ist leider vom Aussterben bedroht! Sicherlich werden auch schon viele Computer-Freunde – in irgendeiner Form – „Bekanntschaft“ mit den possierlichen Tierchen gemacht haben.

Manche kennen ihre Späße aus den Tier-Portraits im Fernsehen oder gar „in natura“ aus den Zoos. THE GAMES-Software ruft nun alle Programmierer – gleich, welcher Systeme – auf, ein lustiges – oder trauriges – Spiel von und mit dem Panda-Bären zu entwickeln. Ein Teil des Erlöses – denn der Autor des Spieles soll auch reichlich belohnt werden – wird dem World Wildlife Fund (WWF) zugute kommen!

...ware sucht für einen guten ...tes PANDA-Programm!

Von MANFRED KLEIMANN

Ziel des Ganzen soll es sein, mit dem oder den preisgekrönten Programm(en) der bedrohten Tierwelt in (hoffentlich nicht) bescheidener Form unter die Arme zu greifen.
Prinz Philip, der Prinzgemahl Königin Elizabeths II, hatte jüngst einen 100.000 Mark-Scheck – in seiner Eigenschaft als Präsident des WWF – aus der Hand von Wendelin Boch, Direktor der deutschen Geschirrwerke Villeroy & Boch, entgegennehmen dürfen.
Der Betrag ergab sich aus dem Verkauf einer Sammel-Teller-Serie, die seit 1982 auf dem Markt ist. Noch bis Ende 1988 sollen sieben weitere Teller mit dem Motiv einer Panda-Bärin folgen. (Siehe auch unser Foto!)
Ja, nun seid Ihr an der Reihe! Falls Ihr eine gute Idee für ein „Panda-Abenteuer" haben solltet, so laßt es THE GAMES wissen! Zeit genug habt Ihr für diese „ehrenvolle", weil hilfebringende Aufgabe. Vielen Tieren, die dazu bestimmt sind, bald von der Zivilisation, Umweltverschmutzung oder ähnlichem zum Aussterben verurteilt zu werden, könnt Ihr durch einen kleinen Beitrag (oder sollte ich sagen: großen) dazu verhelfen, daß ihr Fortbestand gesichert ist.
Schreibt also, was das Zeug hergibt. Nur: Ein Panda sollte im Mittelpunkt des Geschehens stehen; er ist das Wappen- und Symboltier des WWF.
Wenn Ihr also gerade dabei sein solltet, Ihr Atarianer, Commodore, Spectrummer, VC-20er, TIler, Schneideraner oder Dragoner, so stellt doch Eure Helden einfach in den Schatten und ersetzt sie durch Pandas.

Die besten fünf Programme – auch Adventures sind gefragt – werden in einer unserer kommenden ASM-Ausgaben vorgestellt. Und: Ihr könnt Eure Programme bei uns bzw. bei THE GAMES zum Verkauf anbieten. **Einsendeschluß ist Freitag, der 30. Juni 1986. Schreibt an folgende Adresse, schickt Datenträger und Beschreibung an: THE GAMES-Software, Postfach, D-3444 Wehretal 1, Kennwort: „Hilfe für Pandas".**

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Unter der Rubrik „VOLLTREFFER“ wird die ASM-Redaktion die Leute, die am besten mit Tastatur oder Knüppel umgehen können, mit Geldpreisen auszeichnen. Deshalb brauchen wir Ihre und Eure Hilfe, liebe Software-Freunde! Schickt uns entweder Euern/Ihren VOLLTREFFER, den ihr beim Spiel Ihrer Wahl erzielt habt (siehe Coupon rechts unten!) oder den High-Score bei einem Spiel, das wir für Euch aussuchen. (red)

Für den Start unserer kleinen Reihe haben wir uns die **WINTERGAMES** ausgesucht. Die Aufgabe besteht darin, von bestimmten Disziplinen bestimmte Zeiten, Noten und Punkte zu unterbieten. Der Beste erhält 50 Mark, der Zweite 25 Mark und der Dritte wird mit 15 Mark belohnt. Wichtig: Achtet auf den EINSENDESCHLUSS, den 13. März 1985, und beachtet die Teilnahme-Bedingungen. Wir benötigen nicht nur Euren/Ihren Namen, Absender, Telefon-Nummer und ein kleines Foto von Euch, sondern auch ein Polaroid-Foto (Beweismittel) und/oder die Unterschrift eines Zeugen. Alles weitere erfährt Ihr aus den untenstehenden Coupons. Wer allerdings seine großen Fähigkeiten auf einem anderen Spiel unter Beweis stellen möchte, der wählt sich frei ein Programm aus und schickt uns Polaroid-Foto (Beweismittel, daß Ihr es auch tatsächlich geschafft habt). Wenn's geht, auch hier eine Zeugenunterschrift und ein kleines Foto von Euch selbst mitschicken! Dann ab mit der Postkarte an den **TRONIC-VERLAG, Postfach, 3440 Eschwege, Kennwort „Volltreffer“.** Die besten Drei werden – siehe oben! – mit Geldpreisen belohnt! **(M.K.)**

TEILNAHMEBEDINGUNGEN
Wir brauchen: Absender, Tel.-Nummer, persönliches Foto, ausgefüllten Coupon und ein Foto, das als Beweismittel gelten soll!



... gibt allen Software-Freaks und „Knüppel-Artisten“ die Möglichkeit, sich durch Leistung ein Zubrot zu verdienen!

Hier wird ab dem nächsten Mal eine Liste der besten Spieler 1986 beginnen!

WINTERGAMES

Name: ____________ Adresse: ____________

____

Unterbietung bei Biathlon (Richtzeit 2:20) ______

Überbietung beim Ski-Sprung (Richtwert: 190 Punkte) ______

Unterbietung beim Bobfahren (Richtzeit 21:30) ______

Computer-System: ______ Zeugenunterschrift ______

VOLLTREFFER NACH WAHL IM MÄRZ

Name: ____________ Adresse: ____________

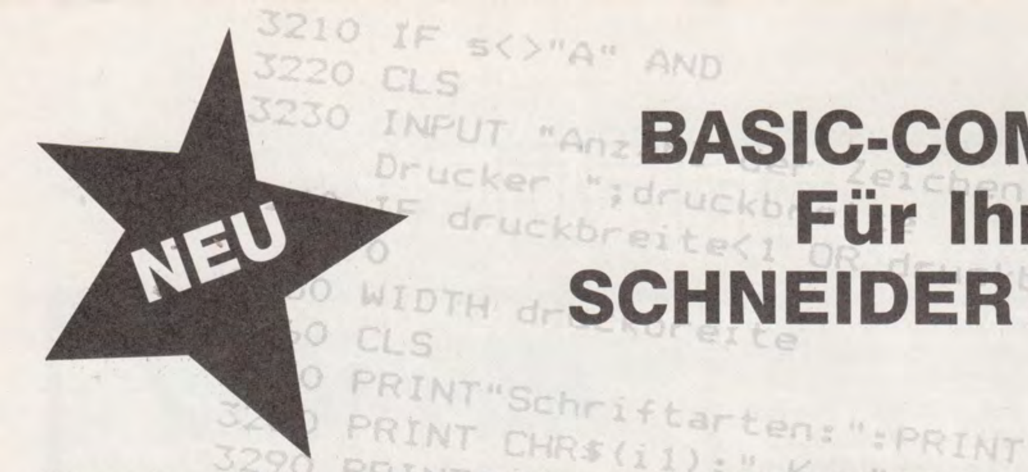
____

Name des Programmes: ____________

Ich habe folgenden Höchststand erreicht: ____________

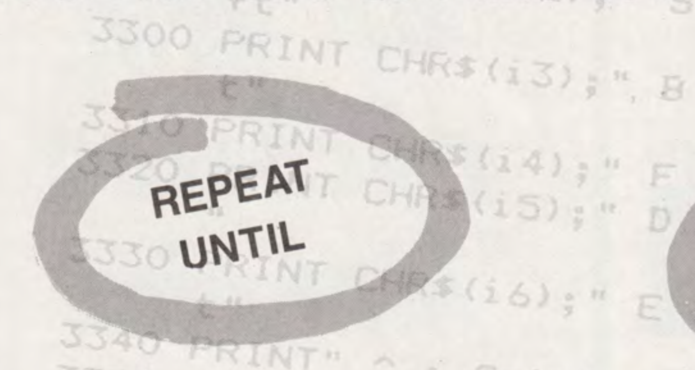
Mein Computersystem: ____________

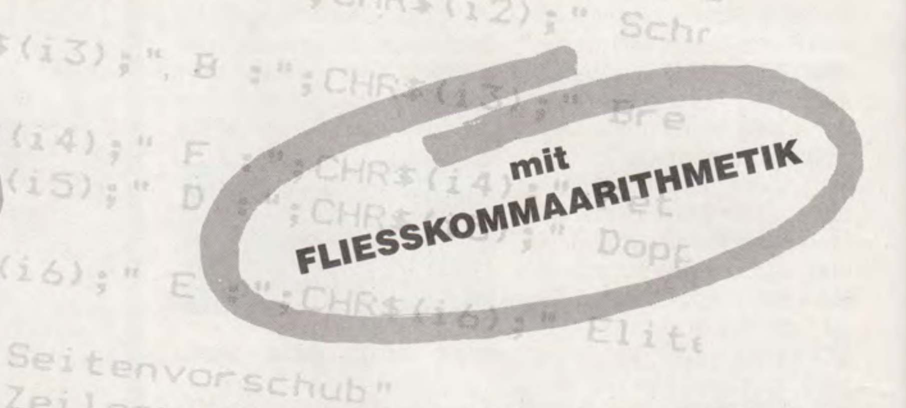
Zeugenunterschrift: ____________



BASIC-COMPILER Für Ihren SCHNEIDER CPC 464

Version für CPC 664 und CPC 6128 in Kürze lieferbar





Der neue Basiccompiler für den Schneider CPC erreicht bis dreißigfache Geschwindigkeitssteigerung. Ein Programm zum Löschen des Bildschirmspeichers benötigt im normalen Schneiderbasic etwa 55 Sekunden Laufzeit.
Dasselbe compilierte Programm läuft ca. 1,8 Sekunden. Der Compiler ist in der Lage, eindimensionale Felder zu definieren, Strings zu verarbeiten und Integerarithmetik von —32768 bis +65535 zu verarbeiten.
Neben den reinen Integerzahlen ist der Compiler auch in der Lage, Fließkommazahlen zu verarbeiten. Neben den üblichen arithmetischen Operationen stehen eine ganze Anzahl von Stringoperationen zur Verfügung. Der Compiler kennt FOR-NEXT-Schleifen, sowie WHILE-WEND und als zusätzliche Erweiterung REPEAT-UNTIL-Schleifen.
Die vom Compiler erzeugten Maschinenprogramme können als Objekt Code abgespeichert werden und sind ohne den Compiler selbständig lauffähig. Das durch den eigenen Editor erstellte Programm kann aber auch als normales Textfile abgespeichert werden. Der Compiler kann bestehende Dateien und Programme lesen, die im ASCII Format auf Kassette oder Diskette abgespeichert sind. So ist es ohne weiteres möglich, schon bestehende Programme zu compilieren.

Ja, Ihr Angebot hat mich überzeugt und ich bestelle

______ BASIC COMPILER (DISK) 89,— ______
Anzahl Einzel Gesamt

______ BASIC COMPILER (CASS) 79,— ______
Anzahl Einzel Gesamt

Einsenden an:

SOFTWARE TEAM
Joachim Günster
Mühlenstr. 12
5431 BODEN

Versandwunsch bitte angeben:
○ Bargeld liegt bei
○ Verrechnungsscheck beigefügt
○ per Nachnahme

Bei Versand per NN werden 5,— DM Versandkosten pauschal erhoben

Ruhm, Glanz und Gloria: Wie steht's mit Veröffentlichung und dem Urheber-Recht?

von Frank Brall

Für Hobbyprogrammierer hat sich in den vergangenen Jahren eine ganz neue Möglichkeit aufgetan, um sich einen Nebenverdienst zu verschaffen. Die Möglichkeit besteht darin, selbstentwickelte Programme an einen Verlag oder an eine Fachzeitschrift zu verkaufen. Diese Nebenverdienstquelle ist gerade in den letzten Monaten, dank zahlreicher Computerzeitschriften, von vielen Programmautoren genutzt worden. Die meisten Verlage bezahlen ein bestimmtes Seitenhonorar (z.B. Tronic-Verlag 120 DM pro Druckseite) für publizierte Programme oder Berichte. Durch dieses Honorar erteilt der Autor dem Verlag „automatisch" das Recht zur weiteren Verwertung von Programm und Begleittext. Bei vielen Verlagen erhält man vor dem Abdruck ein Vertragsformular, das den Autor verpflichtet, die Arbeit nicht Dritten anzubieten, und den Verlag bindet, dem Autor vor dem Abdruck noch Korrekturen der redaktionell bearbeiteten Version zu ermöglichen und nach Erscheinen des Heftes das vereinbarte Seitenhonorar zu überweisen.

Es ist jedem Autor zu empfehlen, eine Arbeit nie mehreren Verlagen gleichzeitig anzubieten, da ein großer Teil der Verlage das Programm oder den Artikel, ohne vorherige Rücksprache mit dem Autor, abdruckt. Bei dieser Methode kommt es immer wieder vor, daß ein Programm in verschiedenen Magazinen gleichzeitig abgedruckt wird. In solch einem Fall muß der Autor unter Umständen wegen Vertragsbruch mit einer Konventionalstrafe rechnen.

Programmveröffentlichung

Um ein Programm veröffentlichen zu können, sollte man folgende Dinge beachten bzw. erstellen:
Ein kontrastreiches Listing, welches in Schwarz auf weißem Papier ausgelistet werden sollte.
Die einzelnen Verlage haben unterschiedliche Wünsche, bei der Größe des Zeilenabstandes sowie der Zeichenanzahl pro Zeile. Hier sollte man sich vorher bei dem betreffenden Verlag erkundigen. Einige Verlage, wie der Tronic-Verlag, benötigen kein Listing, da diese selbst erstellt werden können.
Eine ausführliche Dokumentation, welche die Funktion und den Ablauf genau erklärt.
Eine Beschreibung der einzelnen Zeilen oder ein Ablaufplan ist nur für wenige Verlage erforderlich. Der Text selbst beschreibt im Idealfall kurz, prägnant und sachlich Zweck, Funktionsweise und Bedienung des Programmes. Am Ende sollten Bildunterschriften (Listings, Skizzen, ev. Fotos) zusammengefaßt sein, da diese später erst montiert werden. Unnötige Ausschweifungen auf Rand- und Detailfragen sollte man ebenso vermeiden wie Fremdworte, für die auch deutsche Wörter gefunden werden können.

Vertragliche Vereinbarungen

Demonstrations - Hardcopies oder auch Bildschirmfotos sind ebenfalls sehr gut zur Veröffentlichung geeignet. Diese werden jedoch in der Regel nicht verlangt.
Als Datenträger sollte entweder eine handelsübliche Kassette oder Diskette mitgeschickt werden.
Wichtig ist, daß diese mit Adresse und Programmname beschriftet ist. Werden mehrere Programme eingeschickt, so sollten auch mehrere Datenträger mitgeschickt werden. In diesem Fall sollte auch die Dokumentation in einzelne Seiten aufgeteilt werden. Beachten Sie, daß immer ein Original-Datenträger in Ihrem Besitz verbleibt, da so ein Verlust durch Transport-



Plagiate können oft teuer zustehen kommen!

schaden oder ähnlichem vermieden wird.
Da viele Verlage kein Vertragsformular versenden, sollten Sie in Ihrem Begleitschreiben erwähnen, daß im Falle einer Veröffentlichung das Recht der Nutzung an den Verlag übergeht, und daß Sie mit dem Seitenhonorar von . . . DM einverstanden sind.

Urheberrechtlicher Schutz

Oft kommt es vor, daß Programme aus einem Heft entnommen werden und nach geringfügiger Veränderung an einen anderen Verlag gesendet werden. Da dieser nicht die Möglichkeit besitzt, alle Veröffentlichungen zu kennen, kommt es oft zu einer Doppelveröffentlichung. Dies kann unter Umständen für den Einsender gerichtliche Folgen haben. Nun ist die Frage, inwieweit veröffentlichte Programme urheberrechtlich geschützt sind?
Nach der Definition der internationalen „Weltorganisation für geistiges Eigentum" versteht man unter Computer-Software eine „Folge von Befehlen, die nach Aufnahme in einen maschinenlesbaren Träger fähig sind, zu bewirken, daß eine Maschine mit informationsverarbeitenden Fähigkeiten eine bestimmte Funktion oder Aufgabe oder ein bestimmtes Ergebnis anzeigt, ausführt oder erzielt" **(GRUR International 1978, S. 286 ff.)**
Voraussetzung für die Möglichkeit eines urheberrechtlichen Schutzes ist grundsätzlich, daß es sich um eine „persönliche, geistige Schöpfung" handelt. Das Problem ist nun, ab wann gilt ein umgeschriebenes Programm als Neuentwicklung? Diese Frage liegt zum Teil im Ermessensspielraum der einzelnen Gerichte.

Plagiat oder geistiges Eigentum?

Nur wenn folgende Punkte erfüllt sind, ist ein Programm urheberrechtlich schützbar:
1. Geistige Leistung: Analytisches und planerisch-konstruktives Denken gehört hierzu.
2. Formgebung. Es ist wichtig, daß der Autor seine Gedanken zur Entwicklung auf Papier festhält. Dies könnte z. B. durch ein Flußdiagramm geschehen.
3. Individualität. Diese ist nur gegeben, wenn das Ergebnis der Problemlösung nicht exakt vorhersagbar ist (das ist nahezu bei allen Programmen gegeben, welche über eine arithmetische Formel hinausgehen.)
Wenn alle diese Punkte beachtet werden, so ist nur der



Frank Brall, der Autor, beschäftigt sich schon seit einiger Zeit mit dem Thema „Software-Recht" (Foto: oh)

Weitergabe an Dritte?

Autor der Arbeit berechtigt, diese an Dritte weiterzugeben oder an Verlage zu verkaufen. Verkauft man die Arbeit an ein Softwarehaus, so kann man verlangen, daß der Name des Autors bei der Vermarktung erhalten bleibt.
Nach Paragraph „16 UrhG" hat der Urheber natürlich auch das Recht, seine Programme selbst zu vervielfältigen oder vervielfältigen zu lassen, um sie auf dem Markt zu verkaufen. Der Verkauf kann per Kleinanzeige oder auch per Postmodem erfolgen. In solch einem Falle sollte man jedoch bedenken, daß eine gewerbliche Genehmigung zum Verkauf von Waren vorliegen muß.

KAUFHAUS
— Computerabteilung —
EINGANG
He Mann, die Idee!!! Ein eigener Computer muß her!!!
GAMES
FUEL
TIME

Enterprise-Zauberei!

Programm: Sorcery, **System:** Enterprise, **Preis:** 30,–, **Hersteller:** Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW, England.

Nachdem SORCERY für fast alle Systeme zu haben ist, hat sich auch ENTERSOFT entschlossen, seine SORCERY auf den Markt zu bringen. Dies war ein überaus guter Entschluß! SORCERY ist die Geschichte eines Zauberers, der sich auf den Weg macht, seine gefangenen Mitstreiter zu befreien. Er muß sich auf feindliches Territorium vorwagen und solchen tagtäglich (im Zauberer-Leben, natürlich!) üblichen Gegnern, wie maskierte Wächter, vorbeifließende Wildschwein-Köpfe oder fliegende Kaulquappen, trotzen. Wollen Sie sich dieser Aufgabe stellen? Ich glaube, Sie werden es! Und, obwohl Sie Power verlieren, das Zeitlimit überschreiten oder im Bach ersaufen, ich glaube, Sie werden Sorcery wieder und wieder starten. Sie werden fragen, woher diese kühne Behauptung? Die Antwort ist einfach: Das Spiel ist sehr gut ausgedacht und beileibe nicht flüchtig gemacht. Die



Graphic des ENTERPRISE ist ja bekanntlich eine der besten aller Computer. Sorcery „nutzt" diese Eigenschaften aus. Herrlich anzuschauen sind die lebendig, fast psychedelischen Randzeichnungen, die „wohlgeformten" Charaktere sowie die Superdarstellung der Landschaften! Neben all' der Farbenpracht kann auch der Sound überzeugen. Das wichtigste jedoch ist die humorvolle Umsetzung einer irren Spiel-Idee: Da winken die armen, eingesperrten Zauberer mit ihren dünnen Ärmchen; da steigen (lebens-) echte Blasen auf, wenn Sie, der Befreier, durch Mißgeschick in den Wassergraben fallen. Das Spiel hat viele hübsche Szenen. Es ist das Feinste vom Feinen für den neuen ENTERPRISE. Sehr empfehlenswert!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Erfolgreicher Kämpfer

Programm: Yie Ar Kung-Fu, **System:** BBC Spectrum/Schneider/MSX, **Preis:** zwischen 26,– und 30,– (je nach System), **Hersteller:** Imagine, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England

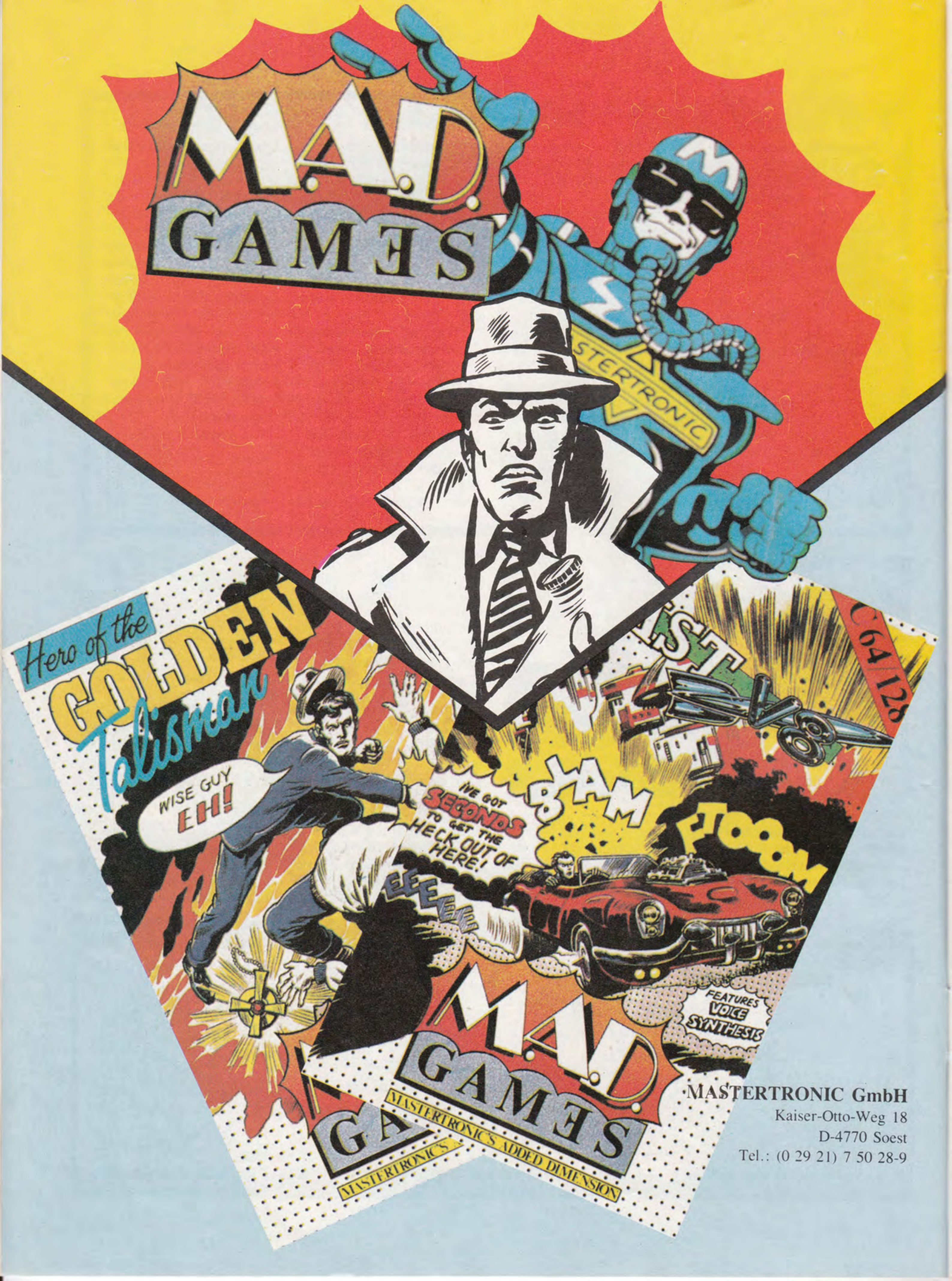
YIE AR KUNG-FU (Der Titel ist abgeleitet vom Kampfschrei: Jiiiiiaahrr) war schon sehr bald ein echter Knüller in England. Besonders die Schneider-Version verkaufte sich über Erwarten gut. Nachdem ich alle Versionen gesehen hatte, interessierte ich mich für die BBC ELECTRON-Fassung dieses lustigen Kampfsspiels!" Wer es



zum ersten Mal gespielt hat, wird feststellen, da es sich in puncto Spielwitz und -variation von manchen anderen absetzt!

Die BBC ELECTRON-Version steht denen der anderen in nichts nach. Die Graphik scheint fast noch besser und der Sound noch ausgereifter zu sein. Yie Ar Kung-Fu ist der Kampf des Oolong gegen die verschiedensten Gegner, die der Reihe nach natürlich immer schwieriger zu bezwingen sind. Jeder Feind hat seine spezifische Waffe, die er gegen Oolong – also gegen Sie – einzusetzen gedenkt. Einer mit Wurfsternen, der andere mit Keule, ein dritter mit Jackos, während ein ganz übler Zeitgenosse mit dem Schwert auf Sie losgeht. Wahlweise können Sie (A- oder B-Seite der Kassette) die „Umgebung wählen: „Kampf auf einer Lichtung" oder „Fight vorm Tempel". Wer sich für dieses Spiel entscheidet – auch, wenn er kein ausgesprochener Kung-Fu-Freund ist – wird nicht enttäuscht werden. Zu gut ist die realistische Bewegung in Szene gesetzt und guter farbenfroher Hintergrund geschaffen worden. **Manfred Kleimann**

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	9
Spielmotivation	10


M.A.D. GAMES
MASTERTRONIC
Hero of the GOLDEN Talisman
WISE GUY EH!
I'VE GOT SECONDS TO GET THE HECK OUT OF HERE!
BLAM
FOOOM
DV8
C64/128
FEATURES VOICE SYNTHESIS
M.A.D. GAMES
MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION
MASTERTRONIC GmbH
Kaiser-Otto-Weg 18
D-4770 Soest
Tel.: (0 29 21) 7 50 28-9

„Braumeister“

Programm: Witchcraft, **System:** Spectrum, **Preis:** 29,50, **Hersteller:** THE GAMES-Software, Postfach, 3444 Wehretal 1

Der alte Magier hat's schon schwer: Ein böser Fluch hat ihn befallen. Früher noch konnte er sein „Zaubersüppchen“ noch in aller Ruhe „zusammenbrauen“, jetzt stören ihn Hexen, Fledermäuse und goldene Adler bei seiner Arbeit. Von Level zu Level wird es natürlich immer schwieriger.

THE GAMES hat sich wohl dem erfolgreichen ULTIMATE-Stil angeschlossen. Die Art und Weise, wie das Game aufgebaut ist, läßt diese Vermutung zu. Es erinnert stark an die Klassiker (Atic Atac), besitzt aber dennoch eine ausgezeichnete Graphic und ein rasantes Spielgeschehen. Die Figuren sind „schön“ groß und gut animiert. Die „Spielbarkeit“ ist gut, die Steuerung optimal. **(M.K.)**

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**9**

Todesrennen

Programm: The Last V8, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 15,–, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.

Graphik und Sound gut bis ausgezeichnet, Spielidee und -wert schlecht: So muß der Kommentar über das Programm THE LAST V8 in der neuen MAD GAMES-Serie von MASTERTRONIC ausfallen.



Die Story: Wir schreiben das Jahr 2008. Die Erde ist durch einen atomaren Zwischenfall zerstört. Sie, der Sie an einem Geheim-Projekt in einem unterirdischen Bunker gearbeitet haben, haben die Katastrophe überlebt. Das Projekt war der Superwagen V8, strahlengeschützt, computergesteuert und schnell. Sie machen sich auf den Weg, um Überlebende zu suchen. Aber: Noch immer detonieren atomare Sprengsätze. Das Spiel ist sehr hübsch anzusehen und besitzt einen überwältigenden Sound (Es scheint, Keith Emerson, Rick Wakemann und Vangelis haben diese „Symphonie“ komponiert). Das Spielgeschehen ist dagegen eher langweilig. Zur Graphik: Schöne Landschaft, gutes Schriftbild, hervorragende Randzeichnungen. **(M.K.)**

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**5**

Angenehm

Programm: Wizard's Lair, **System:** Spectrum C-64/Schneider/Enterprise, **Preis:** C-64/Schneider (ca. 35,–), Enterprise/Spectrum (ca. 30,–), **Hersteller:** Bubble Bus, 87 High St, Tonbridge, Kent TN9 1RX, England (bzw. Enterprise Computers, 31–37 Hoxton St, London N1 6NJ, England).

Der „lockende Ruf“ des Zauberlagers („WIZARD'S LAIR“) ist immer noch sehr „angenehm“! Nach der erfolgreichen Ausgabe für den Spectrum, hat BUBBLE BUS auch Schneider und C-64 „beliefert“. Jetzt werden diese User in den zauberhaften Bann des Spiels verfallen. Man hat beide Versionen auf eine Kassette „gebannt“.

Pothole Pete hat sich in einer unterirdischen Höhle verirrt. Zunächst muß er die Übersicht wieder finden, um dann die vier wertvollen Teile des Goldenen Löwen aufzutreiben. Er durchwandert



die vielen Gänge und Grotten des „Zauberer-Lagers“, welches von zahlreichen Kreaturen bevölkert wird. Einige gehen ihm hilfreich zur Hand, andere wollen die erfolgreiche Suche verhindern. Die Graphik-Eigenschaften bei C-64 und Schneider sind ausgezeichnet. Der Bildschirm ist übersichtlich aufgebaut. Übertroffen wird die Farbenpracht jedoch von dem Enterprise-Programm, das eine Klarheit „an den Tag bringt“, wie man sie nur selten sieht. Bei der Spectrum-Version ist die Graphik eher durchschnittlich. **M.K.**

Grafik .... **(Com/Sch 9) (Ent 10)**	
Sound	**8**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**9**

Boxkampf auf „MSX-isch“: Ein Erlebnis!

Programm: Konami's Boxing, **System:** MSX, **Preis:** auf Anfrage (ROM-Cartridge), **Hersteller:** Konami, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England

KONAMI hat mit dem KONAMI'S BOXING ein Cartridge (Steck-Modul) auf den Markt gebracht, das zu den schönsten Sport-Spielen gehört. Bei diesem fairen Wettkampf können Sie allein gegen den Computer (verschiedene Schwierigkeitsgrade) oder aber gegen Freund „Karl-Heinz“ antreten. Die Steuerung kann





neben dem Joystick auch über die MSX-Cursortasten erfolgen. Die Figuren bewegen sich äußerst realistisch, reagieren auch auf Niederschläge und linke Haken „wirklichkeitsgetreu“! Neben der erwähnt guten Graphik ist auch der ausgezeichnete Sound hervorzuheben. Gewertet wird nach Punkten, aber auch der K.O. ist möglich – manchmal schneller, als man denkt!

(Manfred Kleimann)

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**9**

Spielberg-Abenteuer

Programm: Back to the Future, **System:** C-64/Spectrum/ Schneider, **Preis:** zwischen 32 und 39,–, **Hersteller:** Electric Dreams Software **Vertrieb:** Activision, Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76
ELECTRIC DREAMS ist eine gelungene Umsetzung des Spielberg-Hits BACK TO THE FUTURE geglückt. Es ist ein recht trickreiches und grafisch interessantes Spiel. Der Sound ist sehr gut, sehr vielschichtig. Wenn's einen stören sollte, so kann man ihn auch „abschalten". Zur Story: Marty, gerade 17 Jahre alt, hat sich in der Vergangenheit „verirrt". Mit Hilfe seines Zeitmaschinen-Rennwagens ist er im Jahre 1955 „gelandet". Dort findet er den Erfinder des Super-Autos. Doc Brown. Er muß ihm seine eigene Erfindung klarmachen und erreichen, daß sich seine Eltern ineinander verlieben, damit er geboren wird und in das Jahr 1986 zurückkehren kann. Zu diesem Zweck hat Marty ein ganzes Repertoire an Möglichkeiten: Er kann z. B. ein Ständchen zum Besten geben, Liebesbriefe schreiben oder mit Milch-Shakes die „Atmosphäre" auflockern. Der ständig störende Quälgeist, Biff, macht Marty, aber ganz schön zu schaffen. Deshalb versucht Marty, ihn manchmal mit rüden Methoden (Boxen, Knuffen usw.) in Schach zu halten. Sind seine Eltern „vereint" und Doc Brown instruiert, kehrt Marty mit seiner Zeitmaschine in die Jetzt-Zeit zurück. Ein empfehlenswertes Spiel!

(Manfred Kleimann)

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	9

Mit Mantel & Degen

Programm: Zorro, **System:** C-64/Atari, **Preis:** 36,– (Kass.), 55,– (Disc), **Hersteller:** US GOLD, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham, England
Unsere Film-Helden sterben eben doch nie aus! Ja das waren noch Kerls: Draufgängerisch, mutig, intellektuell und waffengewandt. Ich meine nicht „unseren"



ROBIN HOOD, nein, ich rede von ZORRO. US GOLD hat ein Mantel- und Degen-Abenteuer auf den Bildschirm gezaubert, welches mit „schnell erdacht und flüchtig gemacht" bezeichnet werden könnte. ZORRO ist grafisch gesehen ein „stinknormales" Gerüstspiel, das außer der – wiederzuerkennenden – Figur des Helden keinen „besonderen Charakter" hat. Der „Rächer der Enterbten" kämpft gegen Gewaltherrschaft und soziale Ungerechtigkeiten. Zorro ist ein „schlapper Krieger", der wie Tarzan von Ort zu Ort hüpft. Zorro ist ein Spiel der Mittelmäßigkeit. Zorro ist ohne guten Sound. Zorro ist langweilig. Zorro ist „müde".

(Manfred Kleimann)

Grafik	5	**Sound**	5
Spielidee	3	**Spielmotivation**	2



WÜRDE ES IHNEN NICHT GEFALLEN, AN DER WICHTIGSTEN ENTDECKUNG IN DER COMPUTER-GESCHICHTE TEILZUHABEN?

Eine verblüffende Software erlaubt es Ihnen jetzt, menschenähnliche Wesen aus Ihrem Computer herauszulocken.

Geben Sie es zu! Sicherlich haben auch Sie sich häufig gefragt – wenn auch nur für eine Sekunde – was im Inneren Ihres Computers eigentlich vor sich geht? Wenn dem so ist, wird die jüngst bekannt gewordene Entdeckung eines Forscherteams von besonderem Interesse für Sie sein.

Aufsehenerregende Entdeckung

Nach Jahren der Spekulation und Monaten intensiver Arbeit hatte die Activision Little Computer People Research Group endlich Erfolg mit ihren Forschungen und jetzt Dutzende von kleinen, lebendigen Kreaturen gefunden, die in einem ganz normalen handelsüblichen Computer leben.



Aktuelles Foto des kompletten Hauses auf der Diskette.

Wie wurden sie entdeckt?

Einige Dutzend Forscher, hunderttausende Dollars, das modernste technische Equipment, Jahre wissenschaftlichen Experimentierens und harte Arbeit waren erforderlich, um endlich den Beweis für die Existenz der kleinen Computer-Bewohner zu liefern.

Das inzwischen präzise arbeitende Verfahren basiert auf einem unglaublichen „Kunst"-Stück von Software. Es ist ein einzigartiges, voll eingerichtetes Haus auf einer Diskette mit 2 ½ Stockwerken. Wenn es in den Computer geladen wird, kann man es sehen; – und damit auch den kleinen Bewohner.

Und jetzt ist eine preiswerte kommerzielle Fassung der neuesten Labor-Fassung für Ihren Gebrauch verfügbar.

Ja, Sie selbst können Ihr eigenes 2 ½ geschossiges Haus-auf-der-Diskette besitzen. Und das bedeutet, daß Sie bald einen kleinen Computer-Bewohner kennenlernen werden. Beachten Sie nun einige Dinge, die Sie und Ihr neugefundener Freund machen können.

Hier steht, was Ihr kleiner Computer-Bewohner macht:

- ☐ Er bezieht sein neues Haus, lebt darin und benutzt alle Räume.
- ☐ Er schreibt wie der Wind und leiert gern Mitteilungen herunter. Und nachdem Sie sich einmal vorgestellt haben, redet der Kleine Sie namentlich an.
- ☐ Die meisten sind ordentlich und sauber. Sie putzen ihre Zähne, duschen usw.
- ☐ Gänzlich Küchenchef. Er kocht gern und kostet natürlich seine eigenen Gerichte.
- ☐ Der Spieler unter ihnen liebt nichts mehr als ein gutes Kartenspiel.
- ☐ Alle Kleinen Computer-Leute sind vollendete Pianisten.





- ☐ Beobachten Sie Travolta – Ihre Kleine Computer-Person tanzt und macht regelmäßig Aerobic.

Hier steht, was Sie machen können:

- ☐ Geben Sie ihr Geschenke. Es ist ein schönes Gefühl, der kleinen Computer-Person Geschenke zu machen.
- ☐ „Positive Persönlichkeits-Stärkung" in Form von Streicheleinheiten ist der beste Weg, Ihrer kleinen Computer-Person zu zeigen, wie wichtig sie für Sie ist.
- ☐ Beschaffen Sie die Lebensgrundlagen – Nahrung und Wasser. Es ist eine echte Verantwortung.
- ☐ Merken Sie sich den Namen Ihrer kleinen Computer-Person, denn sie wollen natürlich korrekt angesprochen werden.
- ☐ Beobachten Sie die „kleinen Leute". Es gibt so viel, was wir über sie lernen müssen.

Zögern Sie nicht!

Finden Sie das ganze Konzept der kleinen Computer-Menschen nicht faszinierend?

Würde es Ihnen nicht gefallen, an der Forschung teilzunehmen und sie aus Ihrem Computer herauszulocken? Wenn Ihre Antwort „ja" ist, dann lassen Sie sich überzeugen und machen Sie sich dieses Angebot zunutze.

Das Entdeckungs-Gepäck für die kleinen Computer-Leute von Activision. Sehen Sie, was Sie alles mitbekommen!

Die fabelhafte Forschungssoftware mit dem 2 ½-geschössigen „Haus-auf-der-Diskette" wäre sicherlich genug – aber wir legen außerdem noch einen speziellen Führer bei, der Hinweise enthält, wie Sie am besten mit Ihrer kleinen Computer-Person umgehen. Und eine autorisierte „Urkunde", die Sie als Besitzer ausweist. Außerdem erhalten Sie Ihr persönliches Exemplar einer Sonder-Ausgabe der Zeitschrift „Modern Computer People". Es ist alles in einer großen Tasche – holen Sie sich Ihre heute noch.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

Im Vertrieb von Ariolasoft

Von Bernd Zimmermann



Bei der Wahl zum „Flop des Tages" schwankte die ASM-Redaktion lange Zeit zwischen dem Adventure-Spiel „Ashkeron" (siehe Bericht an anderer Stelle) und dem Action-Reißer „Rambo — Part II". Nach einigem „Hin und Her" fiel die Entscheidung dann jedoch recht deutlich „zugunsten" der Spectrum-Version des Dschungelkrieg-Spektakels aus.

Programm: Rambo-First-Blood Part II, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 39,–, **Hersteller:** Ocean, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M25NS, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Die Abenteuer des Sylvester Stallone, dem muskelbepackten und kampferprobten Helden der „beliebten Fortsetzungsserie" RAMBO, standen Pate für Ocean's Action-Game. Während sich der kraftstrotzende Schauspieler in der Originalvorlage durch die Wälder einer nordamerikanischen Gebirgslandschaft schlagen muß, ist die Story um den „Computer-Rambo" im vietnamesischen Dschungel angesiedelt. Als Anführer eines Aufklärungstrupps haben Sie den Auftrag, ein vietnamesisches Kriegsgefangenenlager zu erkunden, um herauszufinden, ob dort auch amerikanische Soldaten gefangengehalten werden. Nachdem Sie sich durch den Dschungel geschlagen und das Gefangenenlager erreicht haben, entdecken Sie dort zu Ihrem Entsetzen, daß auch ein guter Freund und alter Kampfgenosse in die Hand des Feindes gefallen ist. Wenn auch Ihr Befehl lautet, allen Kampfeshandlungen aus dem Weg zu gehen, so können Sie als aufrechter Streiter nun gar nicht mehr anders, als Ihren treuen Gefährten zu befreien. Daß diese Rettungsaktion dem Gegner nicht gerade recht ist, liegt auf der Hand, und somit entbrennt mal wieder ein Kampf auf Leben und Tod – fast wie im richtigen (Rambo-)Leben. Doch Rambo wäre natürlich nicht er selbst, wenn er nicht mit all seiner Kraft, seinem treuen Weggefährten (der Panzerfaust) und hin und wieder sogar mit etwas Köpfchen dem Feind zuguterletzt doch noch das Nachsehen gäbe.

Soviel zur Handlung (ich denke, das Wesentliche ist damit gesagt) und nun zur eigentlichen Kritik am Spiel. Während die Firma Ocean mit „Rambo-Part II" für den Commodore 64 ein wirklich recht gutes Programm auf den Markt gebracht hat (welches weniger durch seine Handlung, umso mehr aber durch den hervorragenden Sound und die brillante Grafik besticht – nicht zuletzt deshalb konnte sich vermutlich das Spiel in den Charts auf einem der vorderen Ränge plazieren), so ist die Umsetzung auf den Spectrum-Computer völlig „in die Hose" gegangen. Was hier über den Bildschirm flimmert und kläglich vor sich hin piepst, ist schlicht und einfach als glatter Ausfall zu betrachten. Wenn auch der Spectrum, wie man ja weiß, von seinen klanglichen Möglichkeiten her mit beispielsweise dem C-64 natürlich nicht zu vergleichen ist, so hätte die Firma Ocean doch gut daran getan, sich hier etwas Besseres einfallen zu lassen oder aber eventuell ganz auf den Sound zu verzichten. Auch die grafische Darstellung läßt leider, wie gesagt, sehr zu wünschen übrig. Ich bin der Ansicht, das hätte besser werden können. Die Erwartungen, die durch das Kassetten-Cover geweckt werden, werden leider in keinster Weise erfüllt. Schade!

Grafik . . 3 Sound . 0 Spielidee . 5 Spielmotivation . . 4

Lucas-Films „proudly presents“:

Ein kosmisches Abenteuer

Programm: Koronis Rift, **System:** Atari, C-64, **Preis:** 39,– (Kass.), 59,– (Disk.), **Hersteller:** Activision, Postfach 760680, 2000 Hamburg 76

Activision ist mit „Koronis Rift“ ein sehr ansprechendes Weltraumspiel gelungen, welches man als eine Mischung aus Action-, Strategie- und Wirtschaftsspiel bezeichnen könnte. Die an den Spieler gestellten Anforderungen sind enorm hoch, aber zu bewältigen. Die Grafik ist besonders hervorzuheben und macht das Spielen von „Koronis Rift“ zu einer wahren Freude.

Sie haben als Techno-Recycler die Aufgabe, verlassene technologische Systeme zu suchen. Auf einem Ihrer Erkundungsflüge stoßen Sie plötzlich auf einen in keiner Weltraumkarte eingezeichneten Planeten. Sollte dies das legendäre Koronis Rift sein, welches vor Hundertausenden von Jahren einer technologisch hochentwickelten Rasse als Stützpunkt und Testgebiet zur Erprobung der stärksten neuentwickelten Waffen diente?

Tatsächlich haben Sie zufällig diesen Stern entdeckt, und unerwartet bietet sich Ihnen die Chance Ihres Lebens! Während Sie mit Ihrem Raumgleiter durch die Schluchten (Rifts) von Koronis schweben, informiert Sie Ihr Bordcomputer über die auf Koronis Rift zurückgelassenen, aber durch ein Computer-gesteuertes Abwehrsystem (die Guardians) geschützten Waffensysteme. Diese nehmen Sie in Ihr Raumschiff auf, behalten, was Sie selbst verwenden können und verkaufen den Rest. Natürlich lassen aber die Guardians dies nicht so ohne weiteres zu! Um Ihr Ziel, das 20. Rift, zu erreichen, wo Sie die Basis der Guardians zerstören können, müssen Sie daher im Kampf mit den Angreifern die aufgenommenen Waffensysteme strategisch klug einsetzen.

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Ein lustiger Plakatkleber

Programm: Poster Paster, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 22 Mark, **Hersteller:** Taskset, 13 High Street, Bridlington Y016 4PR, England

POSTER PASTER (Deutsch: „Plakat-Kleisterer") von TASKSET ist ein sehr lustiges, echt „ALTERNATIVES" Spiel, das so manchen Ballerkram vergessen läßt und in den Schatten stellt. Schade nur, daß es von dieser alternativen Art nur sehr wenig gibt!

Ich habe mir Poster Paster mit Freude angeschaut und war beim Testen geradezu im „siebten Klebehimmel"! Sie müssen die Rolle des Bill Stickers übernehmen, der Plakatrollen holt, sich die Leiter zurechtstellt und den Kleistertopf nicht vergessen darf. Und dann geht's los! Halt, da wäre noch etwas: kleine „Pinsel-Teufelchen" versuchen Bill dauernd umzurennen, um seine Arbeit zu verhindern. Denen muß Bill geschickt ausweichen.

Ziel des Spiels ist es, die Plakate an die Wände von Häusern einer Kleinstadt zu kleben. Sehr wichtig ist, daß man immer ausreichend Kleister verwendet, diesen gut anstreicht, da sonst die Plakate schnell wieder abrutschen. Das Spiel besitzt fünf Levels; es ist sehr interessant, ein klein wenig schwierig, und es wird nicht so schnell langweilig. Zur hervorragenden vielfarbigen Graphik kommt noch ein Sound-Track, der aus einer lustigen Klavier-Musik besteht. **(M.K.)**

Grafik	9
Sound	10
Spielidee	10
Spielmotivation	9

Schlagschuß

Programm: Slapshot, **System:** Schneider/C-64/MSX, **Preis:** ca. 36,–, **Hersteller:** Anirog, Unit 10, Victoria Industrial Park, Victoria Road Dartford, Kent DA1 5AJ, England

In dieser Jahreszeit geht es bald wieder um die Weltmeisterschaft im Eishockey. Grund genug, ein spannendes, gut durchdachtes und gut konzipiertes „Spiel mit dem Puck" vorzustellen. SLAPSHOT von ANIROG ist ein solches. Die C-64-Version hatte noch einen „kleinen Fehler": Man konnte nicht gegen den Computer antreten. Ich habe mir nun die Schneider-Fassung besorgt, und jetzt wurde dieser „Fehler" ausgebügelt: Es gibt jetzt eine Ein- und Zwei-Spieler-Option. Zum Spiel: SLAPSHOT spiegelt die harte, rauhe Welt der „Kufencracks" hervorragend wieder. Der Sinn des Spiels ist, wie man sich denken kann, Tore zu erzielen.

Sie kämpfen mit Ihrem Team in drei Spiel-Perioden zu je drei Minuten (eine verflucht lange Zeit!), um die kleine Hartgummischeibe ins gegnerische Netz zu befördern. Der Puck kann gepaßt werden; man kann auch alleine auf und davon gehen, einen Schlenzer versuchen oder aber einen Schlagschuß (SLAPSHOT) ansetzen, um



den Keeper in Verlegenheit zu bringen. „Fast wie im richtigen Leben" dürfen Sie Ihren Körper einsetzen. Achten Sie aber auch auf die Bodycheks des Gegners! Agieren Sie aber entgegen der Regeln, so müssen Sie auf der „Sünderbank" Platz nehmen. **(M.K.)**

Grafik	8
Sound	6
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Der „C-16-Hit!"

Programm: Arena 3000, **System:** C-16/C-64/Spectrum/BBC/Dragon, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England

In England ist ARENA 3000 von MICRODEAL ein echter COMMODORE-16-HIT! (es gibt das Spiel aber auch für viele andere Systeme (siehe oben!). Nicht nur der extrem günstige Preis, sondern auch das absolut farbige und schnelle Spielgeschehen haben Arena 3000 sehr beliebt gemacht.

Bei Arena 3000 gelangen Sie in die Welt der Cyborgs. Sie durchlaufen soviel „Arenen", wie Sie nur schaffen können. Zunächst beginnt alles sehr einfach: Sie müssen „nur" einige fremdartige „Schwalben" niedermetzeln. Ihren Cyborg können Sie mit dem Joystick steuern; schießen können Sie „in jeder Lebenslage", d. h. gefeuert wird exakt in die



Richtung, in die Sie sich bewegen. Für jeden Treffer gibt es Punkte; alle 30.000 Punkte erhalten Sie einen Cyborg zusätzlich. In den nächsten Arenen nehmen die Anzahl und die Form der Feinde zu: Manche Gegner können nur dann vernichtet werden, wenn man zwei- oder dreimal verwundet hat. Beim Rest der ASM-Redaktion hatte Chef-Programmierer Frank Brall das interessante, rasante, spannende „addictive" Game beim Stand von 1.385.455 Punkten freiwillig abgebrochen, weil ihm die Hände schon schmerzten. Man sieht also, ARENA 3000 sind scheinbar keinerlei Grenzen gesetzt. **(M.K.)**

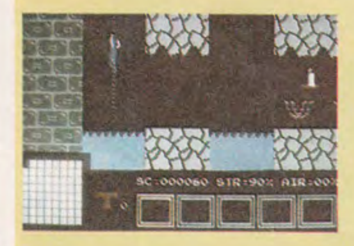
Die Bewertung der C-16/116-Version:

Grafik	8
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	9

Jagd nach dem TALISMAN

Programm: Hero of the Golden Talisman, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 15,–, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Ein weiteres Produkt aus der MASTERTRONIC-Reihe MAD GAMES ist HERO OF THE GOLDEN TALISMAN. Ebenso wie die anderen „Billig-Produkte" von MASTERTRONIC weist dieses Programm einen hervorragenden Sound auf. Die grafische Umsetzung der comic-artigen Figur ist außerordentlich gelungen. Unser HERO ist auf der Suche nach dem Talismann. Er läuft, hüpft und springt dabei in einer unterirdischen Höhle „herum". Die Spielidee ist zwar nicht ganz neu – Ähnlichkeiten mit Cuth-



bert in the Jungle oder Pitfall II sind erkennbar –, dennoch sind fast zahllose verschiedene Levels zu erklimmen, die für den Variantenreichtum dieses Spieles sprechen. „Hero" klettert an Stickleitern empor, durchschwimmt einen See und trotzt den Gefahren, die auf ihn warten. Die Aufgabe des Hero ist nicht einfach zu lösen; und das gerade macht das Spiel so interessant. Es ist kein Game, das man nur einmal lädt und dann „vergessen" kann. Für diesen Super-Preis ein Super-Spiel „zu basteln" ist schon bemerkenswert. Bravo, MASTERTRONIC!

(Manfred Kleimann)

Grafik	9	**Sound**	9
Spielidee	8	**Spielmotivation**	10

Der Bär im Eis-Palast

Programm: Rupert and the Ice Palace, **System:** C-64, **Preis:** ca. 28,–, **Hersteller:** Quicksilva, Liberty House, 222 Regent Street, London W1r 7DB, England

Nachdem ich schon soviel Spaß mit der PARTY beim TOYMAKER hatte, war ich natürlich auf RUPERT'S neues Abenteuer gespannt. Man kann sagen, was man will, ich jedenfalls finde die Geschichten um den liebenswerten Bär einfach großartig!

In der „neuen Episode" muß Rupert seine Tierfreunde aus einem Eis-Palast retten. Wie beim Vorgänger-Spiel kann unser Bär laufen, hüpfen, springen und sogar fliegen! Die Graphic ist ebenso ausgezeichnet wie beim TOYMAKER; die „Spielbarkeit" sogar noch etwas schwieriger. Ziel des Bären ist es, seine Freunde, Edward Trunk und Bill den Dachs, aus der Tielkühltruhe zu holen. Jack und Jenny Frost, die Unholde, haben Ruperts Freunde gefangen und eingefroren. Wenn Rupert seine Freunde befreit hat, bringt er sie zu seinem NUTWOOD COTTAGE. Dort bemerkt man, daß die Gefangenen noch einige Klamotten zurückgelassen haben. So macht sich Rupert – mit seinen fünf Leben und seinen „Eispillen" auf den Weg zum Eis-Palast. Er muß aber gehörig aufpassen: Der böse Schneemann, herabfallende Eiszapfen und Fußfallen lassen Rupert „Leben" verlieren. Insgesamt gesehen ist das Spiel eine Herausforderung an jeden „Kniffel-Freak". Es ist ungeheuer schwierig, ans Ziel seiner Wünsche zu kommen. Aber: Es macht ungeheueren Spaß!

(Manfred Kleimann)

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	10
Spielmotivation	10

„Brandneue Geister"

Programm: Ghosts & Goblins, **System:** C-64/Spectrum/Schneider, **Preis:** C-64: 36,– (Kass.), 55–, (Disc), Spectrum: 28,–, Schneider: 32,– (Kass.), 55,– (Disc), **Hersteller:** Elite, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8 PW, England



Schon vorab konnten wir die C-64-Version dieses **BRANDNEUEN** Spieles sehen, das erst Mitte dieses Monats in England auf den Markt kommt! Es ist das Abenteuer eines kleinen Männchens, das von Geistern und anderen üblen Gestalten verfolgt, seinen „Weg" gehen muß. GHOSTS & GOBLINS war in den Spielhallen bereits ein Hit. Durch die ausgezeichnete Graphic und den interessanten Spielverlauf könnte das Spiel auch zu einem Hit bei Ihnen zuhause werden!

(Manfred Kleimann)

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	9

Die Donnervögel

Programm: Thunderbirds, **System:** Spectrum/C-64/ Atari/Schneider, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** FIREBIRD, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, England, **Vertrieb:** (leider nicht für SPECTRUM) Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Die „Donnervögel" waren in Deutschland nur für einige Zeit – Anfang der 70er Jahre – „Fernsehstars". Dann verschwanden die „Action-Puppen" von der „Bildfläche". In England und Amerika hatten sie mit ihren Abenteuern ein etwas längeres Dasein gefristet.

THUNDERBIRDS von FIREBIRD ist ein rätselhaftes Labyrinth-Spiel, das ich auf dem Spectrum getestet habe. Ihre Aufgabe besteht darin, Thunderbird 1 und Thunderbird 2 (Das Mutter- und das Begleitraumschiff) auf die Reise in ein ägyptisches Grabmal zu schicken. Dort sind namhafte Archäologen inhaftiert, diese gilt es zu befreien. Das Spiel ist interessant und enorm preisgünstig. Dennoch hat FIREBIRD mit seiner SUPER SILVER-Serie ein intelligent aufgebautes Spiel geschaffen!

Die beiden Raumschiffe bewegen sich also in der Gruft. Um vorwärts zu kommen, kann das große Schiff blaue Blöcke verschieben, während der kleinere Partner die grünen bewegt. Und dann kann's losgehen, das spannende Abenteuer in Ägypten. Ein Fall für die Thunderbirds! **(Manfred Kleimann)**



Grafik	8
Sound	8
Spielidee	8
Spielmotivation	9

„Atari-Suey"

Programm: Chop Suey, **System:** Atari, **Preis:** 39,–, (Kass.), 55,– (Disc), **Hersteller:** English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England

Warum sich die Firma ENGLISH SOFTWARE für ein hartes Karate-Spiel den Namen eines chinesischen Gerichtes – CHOP SUEY – ausgesucht hat, bleibt wohl deren Geheimnis. Vielleicht, weil man sich beim Kampf Mann gegen Mann ganz schön „die Zähne ausbeißen" kann? Jedenfalls ist mit CHOP SUEY ein weiteres Karate- oder Kung-Fu-Spiel auf den Markt geworfen worden, das nur wenige Unterschiede zu anderen aufweist. Aber: Es ist ja exklusiv für ATARI.

Im Spiel durchwandern Sie acht Levels von krachender, batschender und schlägerischer ACTION. Die Joystick-Steuerung ermöglicht beiden Kämpfern eine hervorragende Kontrolle über die verschiedenen Schlag- und Tret-Varianten. Gezählt wird nach der Anzahl der genauen Treffer oder ob diese in der Angriffs- oder Abwehr-Phase angewendet wurden. Am unteren Bildschirm-Rand erkennen Sie Ihren „Status": D. h., Sie wissen immer, wie erschöpft, angeschlagen oder kräftig Sie noch sind. Blinkt ein „Lämpchen" auf, so vermeiden Sie zunächst einen „Nahkampf". Denn: Sonst werden Sie beim nächsten gegnerischen Angriffschlag zu Boden gestreckt. Ab und zu werden Sie mal von einem Scorpion beim Kampf unterbrochen. Achten Sie nicht weiter auf ihn: Machen Sie sich aus dem Staub!

(Manfred Kleimann)



Grafik	8
Sound	8
Spielidee	6
Spielmotivation	9

„Movie Star"

Programm: Bladerunner, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32,–, **Hersteller:** CRL GROUP, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2 HD, England

Was für eine Musik! Wow! Nur: Das Spiel ist etwas „eintönig"! Dieses kurze Fazit läßt sich aus der CRL-Produktion des Kino-Hits BLADERUNNER ziehen.

Die Idee des Spieles erinnert stark an den Stil des legendären Ghostbusters. Der Held der (Software-)Geschichte spürt die aus einem Bergwerk ausgebrochenen Androiden auf und tötet sie. Am Anfang des Spieles steht Ihnen – wie bei Ghostbusters – ein Stadtplan zur Verfügung. Aus diesem erkennen Sie die Verstecke der Androiden. Dann kommen Sie erst so richtig „ins Bild". Jetzt können Sie jagen, suchen und töten.

BLADERUNNER besticht sicherlich durch seine ausgefeilte Graphic und vor allem durch den Sound-Track, der



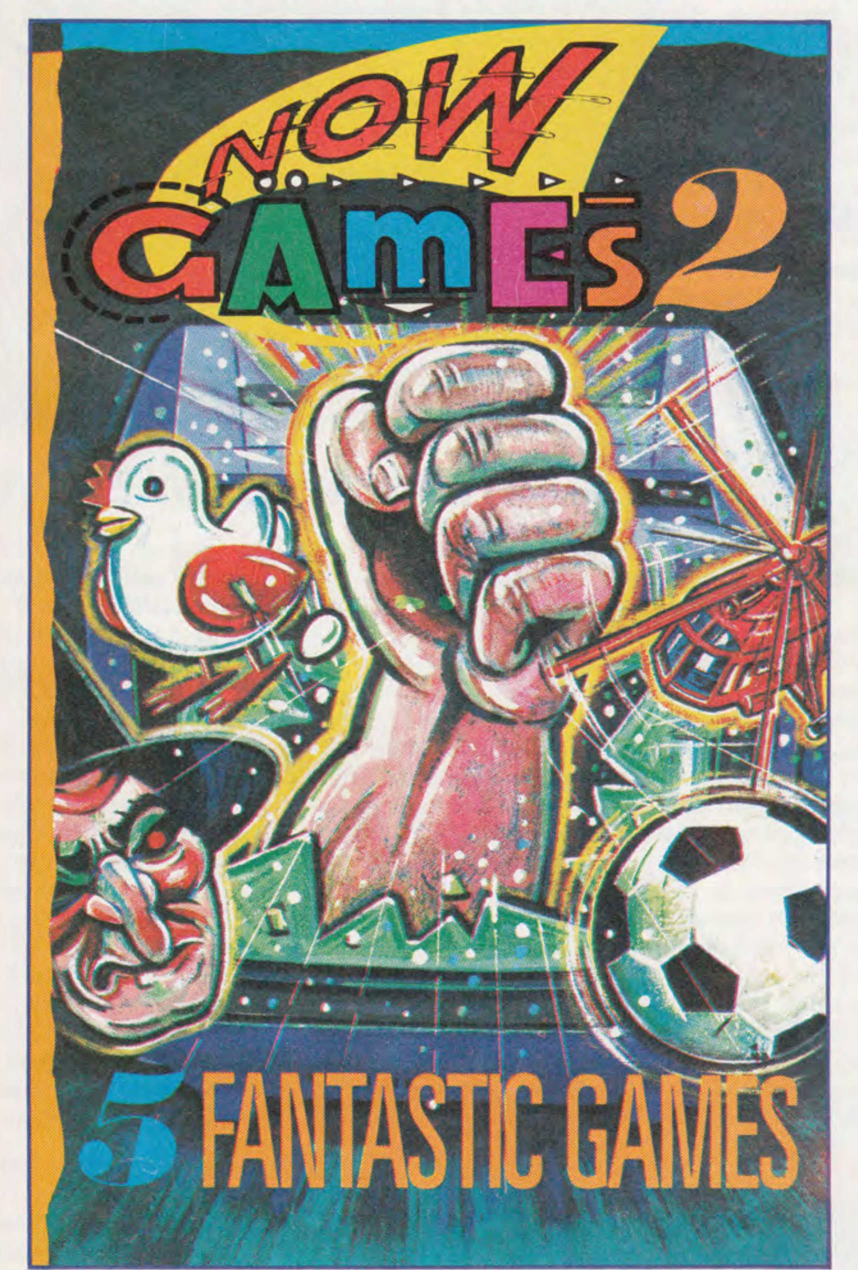
von Vangelis komponiert wurde. Die Spielidee ist nicht ganz neu (siehe oben!); dennoch erfordert das Game einiges Geschick, um die geforderte Aufgabe zu lösen. CRL hat mit BLADERUNNER (im Gegensatz zu TAU CETI) keine „Bäume ausgerissen", aber doch ein ganz „brauchbares" Game kreiert. **(M.K.)**

Grafik	9
Sound	10
Spielidee	6
Spielmotivation	8

Five Fantastic Games

Keep your eyes peeled for NOW GAMES 2. Five major software hits jostle for your attention on this packed-solid-with-fun cassette.

Available for COMMODORE 64 and SPECTRUM 48K and for only £8.95





1. AIRWOLF – Elite Systems Ltd
Stringfellow Hawke must use his helicopter to free five imprisoned scientists in this exciting arcade game which takes place in a subterranean terrorist base!



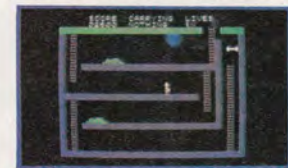
2. TIR NA NOG – Gargoyle Games
This remarkable interactive graphic adventure allows you to play the mythological Celtic, Cuchulainn, searching for the fragments of the Seal of Calum.



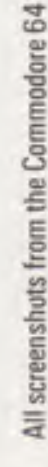
3. CAULDRON – Palace Software
Take up the witches' challenge and unravel the mysteries of this beautiful land in this striking arcade adventure.



4. CHUCKIE EGG 2 – A & F Software
Help Hen House Harry in the smooth running of the A & F Chocolate Egg Factory! He must find equipment and find out where to use it in this amusing arcade game.



5. WORLD CUP – Artic Computing
This great football simulation lets you re-enact the tough fight to the World Cup Final. Play a friend or the computer (a pretty tough opponent)!



Now that's what I call value



STILL AVAILABLE – NOW GAMES
featuring
Lords of Midnight, Brian Bloodaxe, Strangeloop, Pyjamarama, Arabian Nights and Falcon Patrol II
for only £8.95



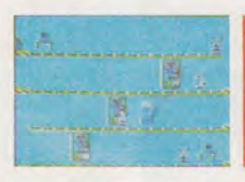
Available from all good software retailers

Also available directly from: Virgin Games Mail Order, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX

Nichts ist unmöglich!

Programm: Impossible Mission, **System:** Spectrum/ C-64, Schneider, Preis: ca. 35,– (Spectrum), ca. 39,– (Schneider/C-64), **Hersteller:** US GOLD, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

In England war IMPOSSIBLE MISSION für den 64er das Spiel des Jahres. Es schien unmöglich zu sein, dieses Game auch für den Spectrum zu konfektionieren. Doch: „Nichts ist unmöglich"; auch diese „Impossible Mission" ist US GOLD gelungen.







Nun, ja, die typische Sprach- bzw. „Schrei-Sequenz" mußte aus „technischen Gründen" beim Spectrum entfallen, dennoch aber sind die Grafik, das Scrolling, die Geschwindigkeit und der hervorragende Spielwert gut „rübergekommen".

Der böse Elvin Atombender möchte die Welt erobern. Er plant, in den nächsten Stunden seine atomaren Raketen abzuschießen. Ihr Job ist es nun, in die unterirdische Festung von Elvin einzudringen und den Geheimcode zu finden, um die nukleare Katastrophe zu verhindern. Sie haben sechs Stunden Zeit. Also, Fahrstuhl besteigen und die einzelnen Räume untersuchen! Elvin hat Teile des Codes in verschiedenen Räumen versteckt. Sie finden diese und „bauen die Teile" zusammen.

Dies klingt recht einfach, ist es aber nicht: Der „Feind hört mit" und ist nicht untätig; er läßt auf Sie schießen und Sie verfolgen. Sie können Ihren Held fantastisch steuern: er läuft, rennt und kann artistische Flick-Flacks „hinlegen"!

Wenn Sie das Passwort kennen, rennen Sie zu einem der Computer und geben es ein. IMPOSSIBLE MISSION ist wohl eines der besten Spiele, die für den Spectrum zu haben sind. Es dürfte in keiner Software-Sammlung fehlen!

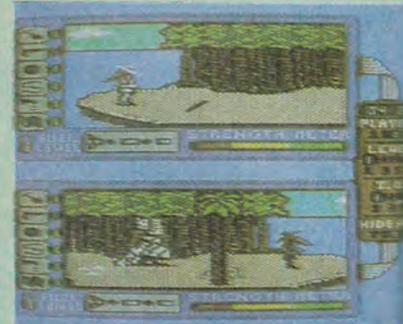
(Manfred Kleimann)

Grafik	9
Sound	6
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Dumme Streiche auf der Insel!

Programm: Spy versus Spy – The Island Caper, **System:** C-64/Atari/Schneider, **Preis:** C-64 39,95 (Kass.), 54,95 (Disc); Schneider und Atari 39,95 (Kass.), **Hersteller:** Beyond, 3rd Floor, Lector Court, 151, Farringdon Rd, London EC1R 3AD, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Das ist der Nachfolger von Spy vs Spy: Teil Zwei THE ISLAND CAPER. Die bekannten Spione aus den MAD-Heften schlagen wieder zu! Und das in doppelter Hinsicht: Nicht nur die „dummen Streiche auf der Insel" (Island Caper) werden



Schmücken Sie das H

Programm: Elidon, **System:** MSX, **Preis:** ca. 30,– DM (Kassette). **Hersteller:** Orpheus Ltd., The Smithy, Unit 1, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds. SG19 3 HP, England.

Elidon ist ein Spielprogramm aus dem Bereich der mystischen Fabelwesen und orientiert sich an der bekannten „Sorcery"-Version.

Sie haben die Möglichkeit, eine der bekannten Feen aus der englischen Märchenwelt durch den geheimnisvollen und verwunschenen Wald von Elidon zu begleiten. Aufgabe der Fee ist es, die Finvara-Blumen mit sieben wunderbewirkenden Zaubersäften zu begießen. Natürlich ist dieses Elexier in dem riesigen Wald nur schwer zu entdecken. Doch die Fee ist auf ihrer Suche unermüdlich, und schließlich und endlich gelangt sie in den Besitz der 7 Wundersäfte. Mit diesen Säften werden die Finvara-Blumen erfrischt, die daraufhin sich zu ihrer vollen Größe und Blüte entfalten.

Um das Oberhaupt von Elidon-Forest zu huldigen, fertigt die Fee aus den prachtvollen Blumen einen Kranz an. – Schreiten Sie also zur Tat und schmücken Sie das Haupt der Elfenkönigin mit

Die „Tour der Leiden"

Programm: Tour de France, **System:** Commodore 64, **Preis:** 39,–, **Hersteller:** Activision, Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76.

Nachdem es schon solch viele Sportspiele gibt, war TOUR DE FRANCE von ACTIVISION scheinbar schon „überfällig"! ACTIVISION ist es gelungen, ein realistisches Renn-Abenteuer für Ihr „Wohnzimmer" zu produzieren: Die Graphic und die Animation sind einfach herrlich; sogar feinste Details (keine Tautologie!), wie Straßenschilder, Flaggen oder jubelnde Zuschauermassen fehlen bei der TOUR DE FRANCE nicht.

Beginnen müssen Sie die „Tour der Leiden", wie das teilweise mörderische Etappen-Rennen oft von den Kollegen des Sport-Ressorts genannt wird, mit der Wahl des Modus': entweder Trainings-Kurs oder gleich den harten Wettkampf. Mindestens zwei Spieler können an dem Renn-Spektakel teilnehmen; man kann sich für eine Etappe oder für die gesamte „Tour" entscheiden. Jetzt geht es an die Wahl des Rennrades: Hierbei muß man das richtige auswählen; es gibt verschiedene Räder mit unter-



für Amusement sorgen, sondern auch der Erfolg des Vorgängers wird noch übertroffen werden.
In gewohnter Manier wird wie beim Vorgänger die sogenannte „Simulvision“ ermöglicht. D. h., Sie können die Aktivitäten der beiden Spione zugleich verfolgen; der Bildschirm ist „gespalten“. Das Game spielt auf einer tropischen Insel. Die brandneue Erfindung, eine Super-Rakete, ist bei der Landung zu Bruch gegangen. Sie haben nun die Aufgabe, die drei Teile aufzuspüren, diese wieder zusammenzusetzen und dann per U-Boot die Insel zu verlassen. Diese Mission wird „empfindlich“ gestört durch den Spion von „der anderen Seite“ und einem Vulkan, der in allernächster Zeit auszubrechen droht. Ebenso in gewohnter Manier sind die beiden Spione ständig dabei, sich gegenseitig „wegzupusten“. Die Graphic und der Sound sind mindestens ebenso gut wie bei Spy vs Spy. Es gibt sieben Levels. Ein echtes Comic-Vergnügen.

(Manfred Kleimann)

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**9**

Haupt der Elfenkönigin

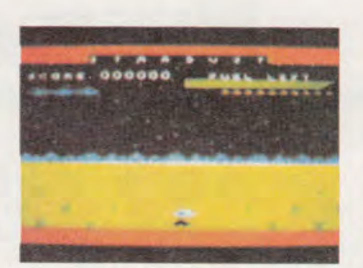
dem Blumenkranz. –
Während ihrer mühseligen Suche wird die Elfe von zahlreichen Gefahren bedroht, denn der Wald von Elidon ist alles andere als eine gastliche Umgebung. Überall lauern heimtückische Baumgeister und giftige Blumen. Wenn die Fee von ihren „Widersachern“ berührt wird oder mit einem Hindernis kollidiert, verliert sie lebensnotwendige Energie. Dank ihrer zerbrechlichen Flügel kann die Fee tief in den Wald eindringen (zahlreiche verschiedene Screens). – Sie besitzen 3 Leben, achten Sie darauf, daß Sie den Energieverlust in Grenzen halten.
Fazit: Das Spielprogramm „ELIDON“ weist einen relativ guten Sound auf und überzeugt vor allem durch seine hervorragende Grafik. Elidon ist sicherlich nicht einfach zu spielen, denn eine sensible Joystickhandhabung ist unbedingt erforderlich. Leider wird der gute Gesamteindruck durch die relativ inhaltslose Spielidee geschmälert.

(Siegfried Görk)

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielidee	**4**
Spielmotivation	**6**

Rechnen Sie mal: TI[99] : 4 A = STARDUST 3 D!

Programm: Stardust, **System:** TI-99/4A, **Preis:** 16,50 DM, **Hersteller:** THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege.
Genau so wissenschaftlich, wie schon die Überschrift es vermuten läßt, geht es zu bei Stardust. Das Programm besticht durch seine sehr gute Grafik und einen hervorragend dargestellten 3D-Effekt. Stardust ist der Name des Raumschiffes, mit dem Sie als Bordschütze durch die Galaxis steuern. Während Sie den Planeten Omega 99 überfliegen, werden Sie plötzlich von feindlichen Verbänden angegriffen. Da jedoch Ihr Raumschiff auf dem neuesten Stand der Technik ist, sollte es Ihnen möglich sein, den Aggressoren zu widerstehen. Wenn es Ihnen gelingt, mit gezieltem Sperrfeuer die feindlichen Verbände am Vorbeiflug zu hindern, und wenn Sie hierbei Ihre Energiereserven geschickt einteilen, so werden Sie den Planeten Omega 99 erfolgreich verteidigen. Doch schon das nächste, vielleicht noch gefährlichere Abenteuer wartet auf Sie! Sie werden zum Raumsek-



tor Delta 4-A abkommandiert, wo ein weiterer feindlicher Flottenverband versucht, seinen Heimatplaneten zu erreichen. Diese erneute Auseinandersetzung wird zu einem Kampf auf Leben und Tod. Nur mit Einsatz all Ihrer technischen Möglichkeiten und unter Zuhilfenahme Ihrer Routine und Ihres ganzen Geschicks können Sie diesen „Krieg der Sterne“ bestehen. Doch sollte es auch nur einem der feindlichen Raumschiffe gelingen, den linken Bildschirmrand Ihres (Raumschiffs-) Computers zu durchbrechen, so ist Ihre Mission gescheitert, sprich: das Spiel beendet. Ein Spitzenspiel für Spitzenspieler.

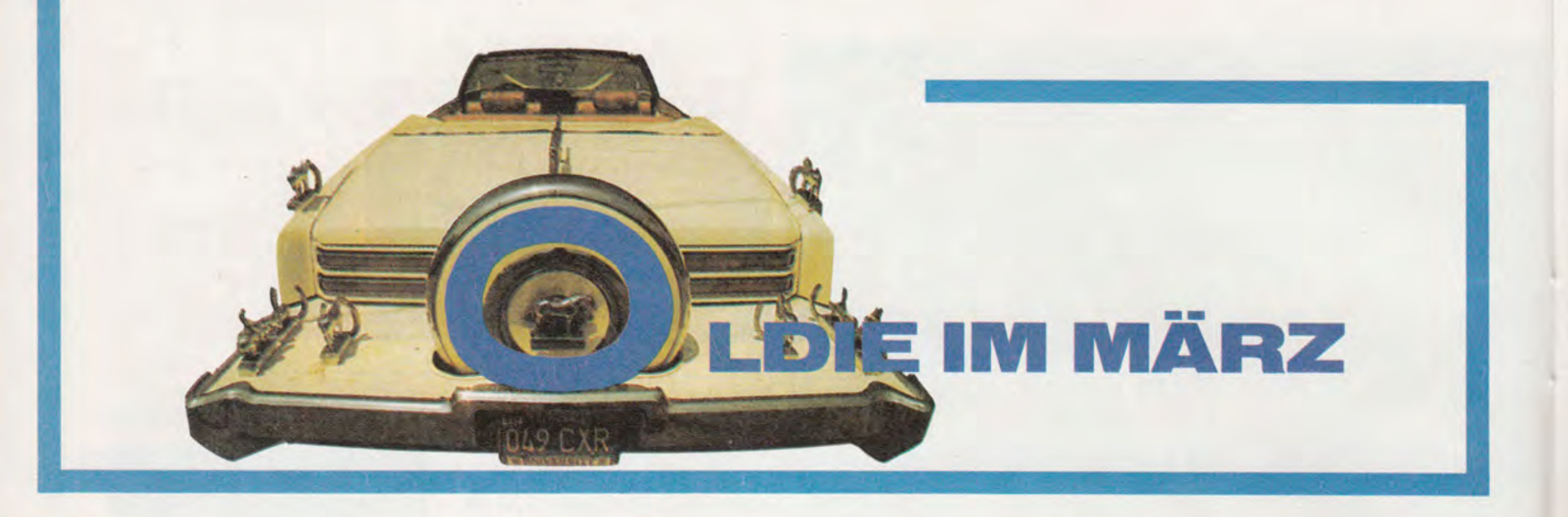
Bernd Zimmermann

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**

schiedlichen Farben sowie Qualitäten und „Macken“.
Die Steuerung erfolgt über das bekannte „Rudeln“ des Joysticks (Links-Rechts-Bewegung). Joystick vorwärts = Gang wechseln; Joystick nach hinten = bremsen; Feuerknopf = Lenken des Draht-Esels. Wenn Sie den richtigen Kniff erst einmal heraushaben, dann fällt Ihnen die „Tour der Leiden“ nicht mehr so schwer. Besonders bei Kurven und starken Steigungen ist ein gewisses Maß an Geschicklichkeit gefordert. Insgesamt gesehen: Ein Sport-Spiel, das das Prädikat „besonders wertvoll“ verdient! **(M. Kleimann)**

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**





Ein Klassiker der Software-Geschichte

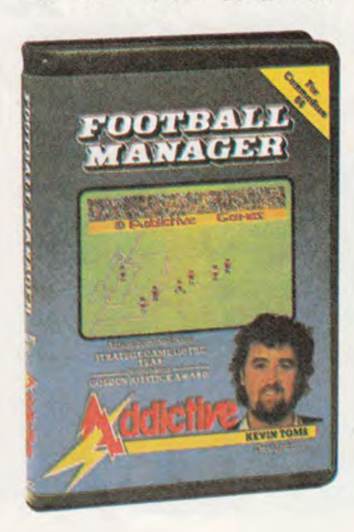
Addictive's FOOTBALL MANAGER

Von MANFRED KLEIMANN

Programm: Football Manager, **Systeme:** Commodore 64, Spectrum, Schneider, VC-20, ZX-81, Oric 48K Atmos, Electron, BBC B und Dragon, **Preise:** zwischen 24 und 36 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, England.

Ja, wer kennt ihn eigentlich nicht, den Super-Renner aller Zeiten? Kein Spiel hat seit 1982 (Start mit der Spectrum-Version) so viele „Spieler-Herzen" und Fußball-Freunde fasziniert: Die Rede ist vom Klassiker **FOOTBALL MANAGER** von **ADDICTIVE GAMES!** Es handelt sich um ein Simulations- und Strategie-Spiel, bei dem Sie schon einiges Fingerspitzengefühl haben müssen, wenn Sie Ihr ganz persönliches Team aufstellen wollen.

Ihre Aufgabe als FOOTBALL MANAGER ist es, ein Team Ihrer Wahl zu betreuen und dafür zu sorgen, daß die Elf von der Vierten so allmählich in die Erste Division aufsteigt und dort Meister wird. Bei Spielbeginn erhalten Sie zunächst 11 Spieler. Diese sind in die Bereiche Abwehr, Mittelfeld und Angriff zugeordnet. Der Computer zeigt in einer übersichtlichen Tabelle die momentane Form, die spielerische Erfahrung, die Energy und den „Marktwert" der Cracks an. (Auch verletzungsbedingte Ausfälle werden mit einem weißen „i" auf grünem Hintergrund angezeigt.)



So, nun müssen Sie erst einmal mit den vorgegebenen Mannen spielen. Später, nach einem Liga- oder Pokal-Match, bietet Ihnen der Transfer-Markt einen Spieler zum Kauf an. Sie können akzeptieren oder aber ein Angebot machen. Wenn's Geldschwierigkeiten geben sollte, so können Sie über einen der zahlreichen Menü-Punkte einen Kredit (begrenzt, versteht sich!) aufnehmen.

Nun müssen Sie Ihre Mannschaft „nur noch" aufstellen und Ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen. Jetzt heißt es: Spieler kaufen, verkaufen, schonen oder aber ins letzte Gefecht schicken! Haben Sie erst einmal den Bogen raus, dann dürfte eigentlich nicht mehr viel schiefgehen.

In den Divisionen „4", „3" und „2" genügt Ihnen zumindest der dritte Rang in der Endabrechnung, um aufzusteigen. Belegen Sie dagegen einen der drei letzten Plätze, so müssen Sie absteigen. In der Ersten Division angelangt, gilt Ihr Interesse nur noch der Meisterschaft.

Damit Sie nicht wochenlang spielen müssen, um Meister zu werden, besteht in jeder Phase des Spiels die Möglichkeit, das Spiel ABZUSAVEN.

Die Spielszenen, die Highlights des Matches, werden vom Computer selbst überrechnet – nach Ihren persönlichen Eingaben – und im bewegten Bild dargestellt. Jetzt, in dieser Phase, haben Sie keine Möglichkeit mehr einzugreifen. Sie können nur noch aus den Fehlern lernen, die Sie gemacht haben.

Das „reichhaltige" Menü umfaßt mehrere Punkte, die Sie abrufen können: Spielerverkauf, Trainer-Status, Kredit-Aufnahme, Abzahlungen, Ausdruck von Tabellen usw.

Ich habe das Spiel FOOTBALL MANAGER (Spectrum-Version) schon seit einiger Zeit und muß sagen, es ist wohl eines der intelligentesten und spannendsten Strategie-Programme, die ich je gesehen habe. Es macht einfach Spaß, sein persönliches Team zur Meisterschaft zu führen. Ich meine, dieser Oldie ist ein Dauer-Hit!

Grafik	**8**
Sound	**(keiner vorhanden)**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**

ARCADE GAMES



ELIDON

With the awakening of Spring in the secret forest of Elidon, comes the seven flowers of Finvarra which will grace the crown of our Queen. I have been chosen to search for the ethereal flasks of potion needed to make the flowers bloom. Yet the forest has dark, evil places where jealous tree spirits whisper and hide, hungry for the dust that sustains me. I have only you to guide me in my hazardous task. The game is based on Faerie mythology which has been popular with the young for many years. The player controls a beautifully animated Faerie which flies around the forest collecting magical objects which are needed to complete the game. There are several hundred rooms which are displayed with very close attention to detail. The music of Grieg is used to accompany the game. Elidon has been awarded several 'Best Buy of the Month' and 'Game of the Month' with your 64 and Commodore Computing International, plus several excellent reviews on T.V.

Commodore 64
Amstrad
MSX

£8.95



BOULDERDASH

This highly addictive arcade game involves Rockford, the hero you have to guide round the Boulder strewn depths of each maze. He's a cute little character with winking eyes and tapping feet. With dangerous butterflies, deadly fireflies and an amoeba growing out of control, all these and more have to be avoided in the dash from boulder to boulder in search of diamonds, especially at the higher levels where even time is against you.

A classic game which will test your skill, courage and strategy to its limits.

Voted 'Game of the Year '85' Stateside and awarded several 'Game of the Month' in this country.

MSX

£6.95



TUJAD

The Tujad is a Josephson supercomputer that controls a fusion reactor orbiting Earth. It has gone beserk and the future of half the known galaxy is in the balance. You take control of one of the new GEN 19 multidroids, capable of running and flying and equipped with the latest weapons and neutron defensive shields. Your task is to search through the reactor, overcoming the automatic defensive mechanisms and piece together the circuit board needed to stop Tujad.

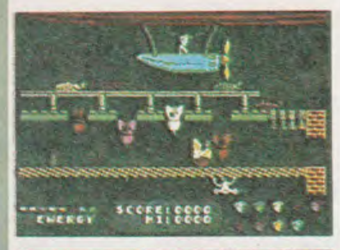
Commodore 64
Amstrad
Spectrum

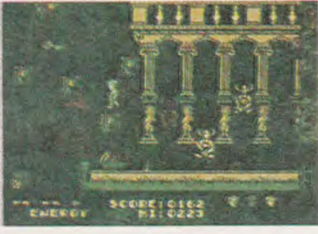
£8.95



Orpheus Ltd., The Smithy, Unit 1, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds. SG19 3HP
Tel. Gamlingay (0767) 51481/91 Telex 817117 ETHGEN G

Dynamite Dan von **MIRRORSOFT** entwickelt sich immer mehr zu einem echten Renner, sowohl auf der Insel als auch auf dem Kontinent. Die Geschichte des kleinen, comicartigen Agenten hat die Herzen der Commodore 64-, Schneider- und Spectrum-Freunde erobert. Das Spiel kostet im Schnitt nur noch um die 22 Mark. **(M.K.)**



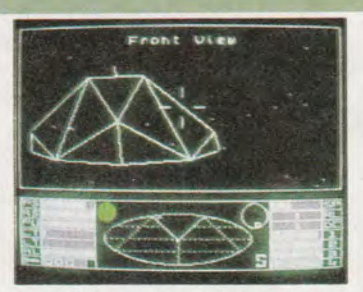


★★★★★★★★★★★★★★★★★

Hacker, das „etwas andere" Erfahrungs- und Denkspiel, ist von der Firma **Activision** (Deutschland) für eine Reihe von Systemen auf den Markt gebracht worden: Nun gibt es das beliebte Spiel mittlerweile für Spectrum, Commodore, Schneider, Atari und BBC! **(M.K.)**

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Nach dem großen Erfolg des Arcade-Adventures **Marsport** hat das Software-Haus **Gargoyle Games** weitere Fortsetzungen angekündigt: Seit Januar gibt es den zweiten Teil **Fornax,** während im April **Gath** die Trilogie beenden soll. **(M.K.)**



Für viele ist es das „Spiel der Spiele": Die Rede ist von **ELITE (Firebird Software).** Das galaktische Action-Strategie-Adventure mit den „1000 Möglichkeiten" ist in aller Welt zu einem Bestseller geworden. Fast für alle Systeme wurde ELITE herausgegeben. Ja, fast, denn die Schneider-Freunde mußten lange auf das „Elite-Erlebnis" warten. Nun wird es auch die CPC-Fans ergreifen, das Fieber um **ELITE.** (Preis: ca. 39 Mark) **(M.K.)**

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Big Mac, das lustige Agenten-Spiel von Mastertronic, gibt es auch jetzt für den **C-16** (10 Mark). **(M.K.)**

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Für alle Freunde des **Dragon 32:** Eine gute Nachricht. **Maridan** veröffentlichte vor kurzem drei neue Spiele: **Underbeings of Croth, (Adventure), Mazarace und Spellbox** (Lernprogramme) zu den günstigen Preisen von 16 Mark. **(M.K.)**

Das Simulations-Spiel und Eisenbahn-Abenteuer **Southern Belle** (siehe Bericht an anderer Stelle!) hat **Hewson Consultants** auch für den **BBC B** herausgebracht. **(M.K.)**

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Stop the Express, die spannende, comicartige Agentengeschichte, gibt es jetzt auch für **MSX.** Das Software-Haus **KUMA** bietet es für 30 Mark an. **(M.K.)**

C-64-, Schneider- und Spectrum-User, hergehört! Der Nachfolger vom beliebtem WIZZARD'S LAIR ist da: **STARQUAKE** von **BUBBLE BUS!** Wann hatten Sie das letzte Mal so richtig Spaß an einem Action Game? Nun, jetzt werden Sie fürs „lange Warten" belohnt! Ein rasantes, intelligent aufgebautes und mit herrlichen Graphiken versehenes Spiel wartet auf seine Käufer und Spieler. Das Weltraum-Abenteuer mit Humor hat als Mittelpunkt den „Bio-Logically Operated Being", kurz **„BLOB"** genannt. Sie werden die lustige Figur



bald in Ihr Herz schließen! Zu haben bei: Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, England. Preise zwischen 28 und 32 Mark!
(Manfred Kleimann)

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Für den **Commodore 64** hat Hewson Consultants den Nachfolger für sein top-gelaufenes Space-Kampfspiel **Paradroid** gefunden: **URIDIUM** heißt das nagelneue Space Fighting-Game, das durch gute 3D-Graphik besticht, die in rasender Geschwindigkeit über den Bildschirm saust. **URIDIUM** wird ca. 34 Mark (Kass) und 48 Mark (Disc) kosten. **(M.K.)**

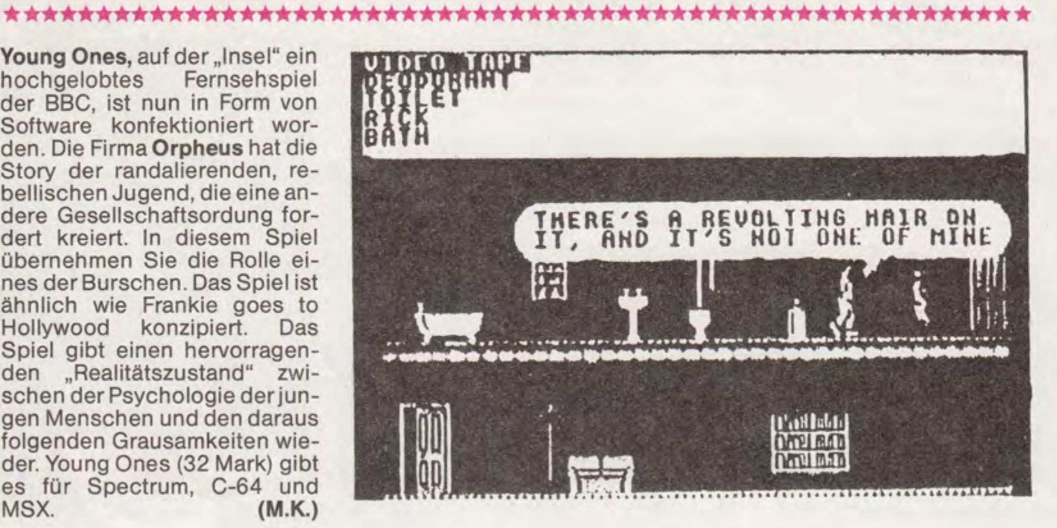
Enterprise-Software stark im Kommen: Nachdem der „Außenseiter-Computer" endlich zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz zu anderen 128KB-Rechnern geworden ist (Preis: ca. 750 Mark), sind nun – in der Graphic kaum zu überbietende Adventures, wie **Morden's Quest** und **Star Strike 3D** (ca. 30 Mark) erschienen! **(M.K.)**

SPOOK von **EIDERSOFT** ist ein weiteres Erzeugnis für den **QL,** das sich mit einer verbesserten Pac-Man-Version beschäftigt. So alt dieses Thema auch sein mag, SPOOK für den QL übertrifft sie alle! **(M.K.)**

Thema: **Spectrum 128K:** Seitdem der neue Spectrum in England seinen „Einstand" gegeben hat, haben sich namhafte Software-Häuser auf die Produktion von Programmen „gestürzt". Bis Redaktionsschluß waren folgende Produkte im Gespräch: THE MAGUS (Ocean IQ), MUSIC BOX (Melbourne House), YIE AR KUNG-FU (Imagine/Ocean), KNIGHT TIME (Mastertronic) und RASPUTIN (Firebird). Alle Spiele werden extra für den 128 Spectrum „aufgemotzt". Desweiteren plant auch U.S. Gold, für den „Neuen" zu arbeiten. Schon bald dürfte mit einer mehr als ausreichenden Software-Versorgung für den **Sinclair Spectrum 128K** zu rechnen sein! **(M.K.)**

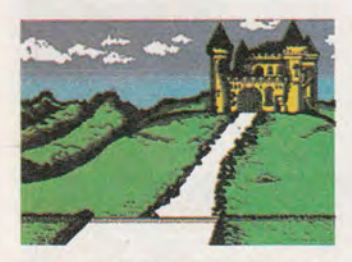
★★

Young Ones, auf der „Insel" ein hochgelobtes Fernsehspiel der BBC, ist nun in Form von Software konfektioniert worden. Die Firma **Orpheus** hat die Story der randalierenden, rebellischen Jugend, die eine andere Gesellschaftsordung fordert kreiert. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines der Burschen. Das Spiel ist ähnlich wie Frankie goes to Hollywood konzipiert. Das Spiel gibt einen hervorragenden „Realitätszustand" zwischen der Psychologie der jungen Menschen und den daraus folgenden Grausamkeiten wieder. Young Ones (32 Mark) gibt es für Spectrum, C-64 und MSX. **(M.K.)**



HANNA BARBERA, bekannt u. a. durch Fred Feuerstein, hat in den Staaten mit dem TV-Comic SCOBY DOO einen Hit gelandet. **ELITE** hat diesen Comic-Strip in ein bezauberndes Programm umgearbeitet. **SCOOBY DOO** gibt's für C-64, Spectrum und Schneider. Lustiges Spiel! **(M.K.)**





★ ★★★★★★★★★★★★★★★★ ★

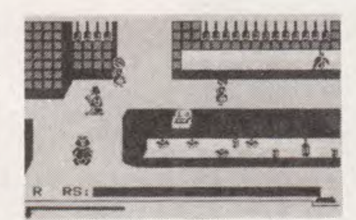
WARLORD (Schneider) wird immer beliebter. Die Story ist gut, die Grafik ausgezeichnet, und die Eingabemöglichkeit ganzer Sätze ist auch nicht bei jedem Adventure unbedingt üblich. **INTERCEPTOR MICROS** hat einen Volltreffer gelandet! **(Manfred Kleimann)**



★ ★★★★★★★★★★★★★★★★ ★

JUMP JET von **ANIROG** ist nach wie vor ein Verkaufsschlager! Das wahrlich hervorragende Flugsimulations-Programm ist auf bestem Wege, ein Klassiker zu werden. Nachdem JUMP JET für C-64, Spectrum, Schneider und Atari zu haben war, ist jetzt auch eine **BBC**-Version erschienen. ANIROG, Unit 10 Victoria Industrial Park, Victoria Road, Dartford, Kent DA1 5AJ, England. Preise um die 35 Mark. **(M.K.)**





Auf geht's! Bringen Sie Ihrem Boss den Tee, lösen so ganz nebenbei den Fall der „Enten-Invasion", fangen Sie einen entlaufenen Gorilla ein, oder blamieren Sie sich tüchtig! Gilbert „Grumpy" Gumphrey ist **SUPERSLEUTH** (der Superschnüffler); erschienen für den Spectrum bei **GREMLIN GRAPHICS** für ca. 30 Mark. **(M.K.)**

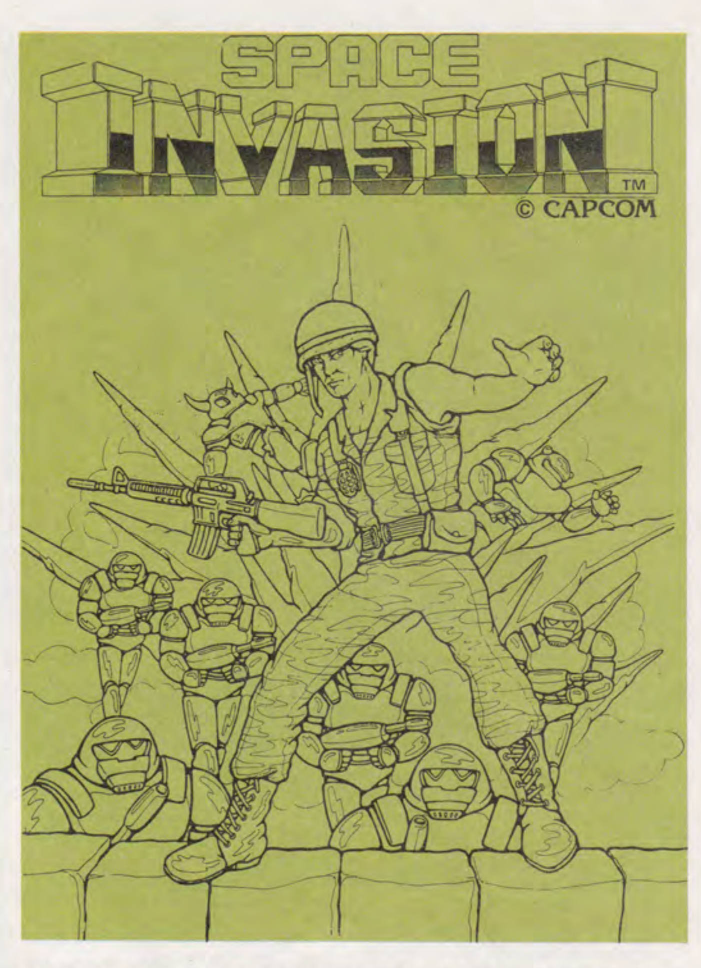
★ ★★★★★★★★★★★★★★★★ ★

Es scheint mittlerweile Usus zu sein, daß „rechtzeitig" zu Kino-Hits auch Computer-Programme parallel erscheinen. Nach Ghostbusters, 007 Im Angesicht des Todes oder Back to the Future ist auch die Geschichte der **GOONIES** „nacherzählt worden". **DATA SOFT/ US GOLD** haben sich an dieses Abenteuer „herangewagt", heraus kam ein relativ gutes Action Game (für C-64 und Atari). **(M.K.)**

★ ★★★★★★★★★★★★★★★★ ★



Achtung! Wer hat einen AQUARIUS-Computer? Diese „Dinger" sind nicht weit verbreitet, dennoch aber gibt es auch Software für diesen Rechner. Die Firma **MICRODEAL** hat neben diesen „Exoten" auch reichlich Software für andere Systeme. Z. B. für den **QL, DRAGON, ENTERPRISE** oder den **C-16/116!** Zurück zum „Aquarius": **HOPPER,** eine erstklassige Version des alten Frogger-Themas, bietet den Aquarius-Besitzern ein Kleinod, welches nicht zu verachten ist. Gute Grafik und Schnelligkeit sind die Trümpfe bei diesem Programm. MICRODEAL, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England. **(Manfred Kleimann)**

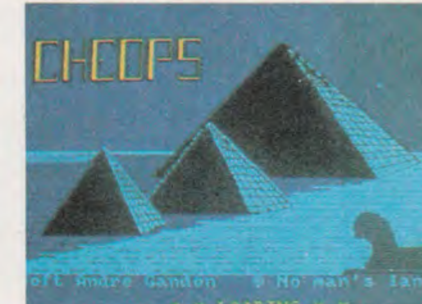


COMMANDO heißt der momentane **CHART LEADER** – der Spitzenreiter aller britischen Hitparaden. In Deutschland wird das Spiel (C-64/Spectrum/Schneider/BBC unter dem Namen **SPACE INVASION** vertrieben!!! Das Spiel zeigt den einsamen Kampf des ausgezeichnet trainierten und präparierten Soldaten SUPER JOE, der hart und brutal vorgehen muß, um Geiseln aus der feindlichen Festung zu befreien. Der Super-Kämpfer hat bislang „ganz England erobert", vielleicht gelingt ihm dies auch in unseren Gefilden. **ELITE,** die Herstellerfirma, fragt provozierend: „Wer braucht jetzt eigentlich diesem RAMBO noch?". Die Spielidee ist – im Vergleich zu Rambo – ähnlich. Nur SUPER JOE geht noch etwas härter vor, „nutzt" sein Maschinengewehr, wo es nur „geht". Verkaufsdirektor STEVE WILCOX von ELITE meint: „COMMANDO/SPACE INVASION wird zweifelsfrei einen neuen Trend bei den Heimcomputer-Games bewirken!" Mal sehen, ob er Recht hat. **(Manfred Kleimann)**

★ ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ ★

Mit **CHEOPS** (Schneider) haben auch die Franzosen – mit Verlaub gesagt – bewiesen, daß sie hervorragende Arcade-Adventure mit herrlichen Graphiken und klasse Sound schreiben können. **NO MAN'S LAND** heißt die Herstellerfirma, deren Programmierer ANDRÉ GANDON die Idee hatte, Sie als den Spieler in die Rolle eines alten Ägypters schlüpfen zu lassen. Seine/Ihre Aufgabe wird es sein, im Jahre 2300 v. Chr. das Grabmal eines berühmten Pharaos zu plündern. **(Manfred Kleimann)**








Chiller war 1985 eines der bestverkauften Spiele von **Mastertronic.** Nicht allein der Preis von nur 10 Mark, sondern auch die Spielidee und die gute Graphik trugen dazu bei, daß nun auch – neben der Spectrum-Version C-64-, Schneider- und MSX-Fassungen hervorragend verkauft werden. **(M.K.)**

Der Comic-Bär Rupert ist auf dem Weg zur Party des Spielzeugfabrikanten, um seine Freunde, das Schwein und den Dachs zu treffen. Eine lustige Geschichte, die **QUICKSILVA** ins Leben gerufen hat. Für Commodore 64- und Spectrum-Fans ein interessantes Programm! Sein Name: **RUPERT AND THE TOYMAKER'S PARTY.** Der Nachfolger-Hit, RUPERT AND THE ICE PALACE ist auch auf dem besten Weg, ein Renner zu werden (siehe Bericht an anderer Stelle!).

(Manfred Kleimann)



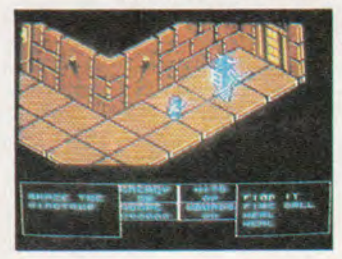


HYPERSPORTS verdient seinen Namen zurecht! **IMAGINE** hat ein Sport-Spiel geschaffen, das man als eines der besten, die es je gab, bezeichnen könnte. Nicht zu Unrecht steht dieses Programm schon seit langem ganz oben in den HitListen. Man fühlt sich beim Spielen wie ein Michael Groß, Willie Banks, Eberhard Gienger oder ein Rolf Milser. Die Grafik beim Spectrum ist sehr gut, beim Schneider gut und beim C-64 ausgezeichnet. Imagine, 6 Central St, Manchester M2 5NS, England. Preise: Um die 25 Mark. **(Manfred Kleimann)**

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Aufgepaßt, Ultimate – hier kommt **THE EDGE!** ULTIMATE hatte bislang eine Vormachtstellung für farbenfrohe, klare und „saubere" 3D-Spiele. Man hatte sich – und man tut es immer noch – auf den Spectrum „eingeschossen" (bis auf wenige Ausnahmen. Anm. d. Red.)! Nun also kommt **THE EDGE** mit in der Struktur ähnlicher Konzeption. **WIZARDRY** (Zauberei) für den Commodore 64 kann sich sehen lassen. Es geht um die Geschichte eines Zauberlehrlings, der in der Burg der Illusionen sein Handwerk erlernen soll. Gute Grafik, Spielwitz!

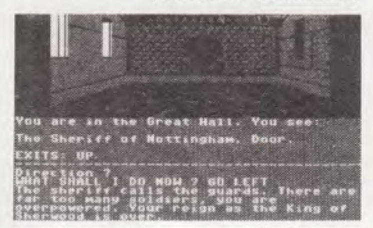
(Manfred Kleimann)



★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ROBIN OF SHERWOOD ist wohl der Wegbereiter für eine „neue Generation" des Adventure-Genres. **ADVENTURE INTERNATIONAL** hat mit seinem Team – Howarth, Woodroffe und Scott Adams – momentan das Beste in dieser Richtung auf Lager. Bravo!

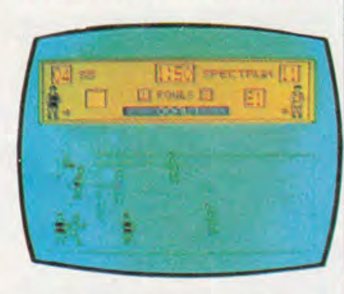
(Manfred Kleimann)



Daß **Mastertronic** nicht nur „billige" – will sagen: kostengünstige – sondern auch teilweise brillante Action-Games erstellt, ist hinlänglich bekannt. Doch auch für die Adventure-Freunde hat Mastervision (Mastertronic) einiges zu bieten: der klassische Vorläufer von **The Quest for the Holy Grail** ist wohl **Journey's End.** Das Action-Adventure – für fast alle Systeme zu haben – entpuppt sich in den deutschsprachigen Ländern zu einem echten Hit. Preis: auch hier nur 10 Mark.

Manfred Kleimann

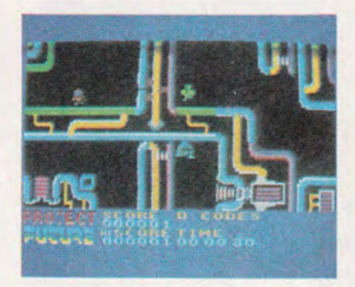
★★★★★★★★★★★★★★★★★★



In der **WORLD SERIES**-Reihe **BASKETBALL** und **BASEBALL** von der Firma **IMAGINE** tut sich was: Diese Super-Spiele sind jetzt auch für den C-64 und den Schneider zu haben. Man rechnet sich nach dem „Spectrum-Reißer" auch Erfolg bei den anderen Systemen aus. **(M.K.)**



PROJECT FUTURE, früher für den Spectrum von **MICRO-DEAL** zu haben, ist jetzt auf dem Label von GREMLIN GRAPHICS für die Schneider-Maschine konfektioniert worden. Auf einem riesigen Space Ship muß man sechs versteckte Sprengsätze aufspüren, bevor die Selbstzerstörungsanlage eine fürchterliche Detonation auslöst. Das Spiel hat 256(!) Bilder. **(Manfred Kleimann)**

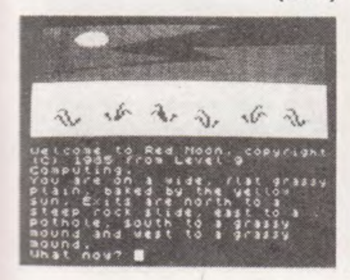


★★★★★★★★★★★★★★★★★★

PSION, der „Hoflieferant" für das Haus **SINCLAIR,** hatte vor Jahren den Vorreiter für alle kommenden Tennis-Spiele geschaffen. **MATCH POINT** war für den Spectrum „geboren". Konvertiert wurde es für den Commodore 64, und nun ist MATCH POINT auch für den **QL** erschienen. Es ist die weitaus beste Version dieses spannenden und schwierigen Tennis-Games. Mit PSION'S MATCH POINT ist der Beweis angetreten worden, daß der QL hervorragende Fähigkeiten besitzt zu absolut guter Software-Erstellung. Dieses Spiel ist ein Muß für alle QL-Besitzer! Psion, 2 Huntsworth Mews, London NW1, England. Preis: ca. 54 Mark. **(Manfred Kleimann)**

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

RED MOON von **LEVEL 9** scheint auf den ersten Blick ein Adventure wie jedes andere zu sein. Auf der Suche nach dem Kristall des Roten Mondes benötigen Sie allerdings schon sehr viel „Inspiration" und Intelligenz, um das Rätsel zu lösen. LEVEL 9 hat – auch abweichend von anderen Adventures – ein eigenes Texteingabe-System entwickelt. Das Spiel ist sehr empfehlenswert! Für Spectrum und C-64 erhältlich. **(M.K.)**



ASM gibt hilfreiche Tips:

„Software-Jagd in London“ – oder: Wie bestelle ich meine Spiele in England?

Von Manfred Kleimann

Eins ist klar, die Engländer sind uns anderen Europäern in puncto Software-Erstellung weit überlegen. Wen wundert's dann noch, wenn die besten und beliebtesten Spiele in England schon zwei Tage nach Erscheinungsdatum zu haben sind, während „unsereins“ manchmal Monate auf die Ware warten muß. Immer mehr „Europäer“ nutzen den guten Service der Briten und bestellen direkt. Allein die Hemmschwelle der fremden Sprache, das unbegründete Mißtrauen und die angeblich langen Wartezeiten schrecken noch so manchen Software-Fan ab. Ich muß gestehen, ich habe schon sehr oft bei englischen Firmen bestellt und war stets gut bedient undd zufrieden. In den meisten Fällen erwiesen sich die Briten auch nicht so kleinlich, wie man es leider oft bei deutschen Firmen zu spüren bekommt. Als ich ein Spiel – für 5,25 Pfund – bestellte, dieses aber schon lange nicht mehr vorrätig war, orderte ich kurzerhand ein anderes – das ca. 4 Mark teuer war (!) – und siehe da, es wurde mir zugestellt, ohne Mehrkosten. Das ist ein Service, den ich liebe. Im folgenden wird ein Beispiel gegeben, wie man Spiele bestellen kann oder sich Informationen einholt!

Woher bekommt man schnellstens die brandneue Software für seinen Computer? O.K., man kann ja ein bißchen warten, bis der gewünschte Titel auch in unsere Gefilden vordringt. Viele englische Software-Häuser haben bereits „Zweigstellen“ in Deutschland eröffnet – siehe Activision, Ariolasoft, Mastertronic oder der Großlieferant Rush Ware. Dennoch: Viele „kleine englische Software-Hersteller“ erhalten erst relativ spät – wenn überhaupt – eine Lizenz für den kontinentalen Markt. Der ASM-Redaktion ist aufgefallen, daß manche Rechner, wie der C-16/116, Atari, Enterprise oder auch der Spectrum (!), bei der Spieleauswahl nicht immer gleichrangig zu den Marktrennern „beliefert“ werden. Deshalb haben sich viele Software-Freaks entschlossen, in England selbst zu bestellen. Entweder über die Herstellerfirma direkt oder über die (teilweise erheblich) billigeren Einzelhändler, die ihre Software-Produkte in englischen Magazinen feilbieten. ASM möchte helfen, daß auch Sie direkt in England bestellen können. Manche „Freaks“ gehen sogar soweit, daß sie einen Kurzurlaub in London zum (Billig-) Kauf nutzen, wie das Beispiel des Thoams B. aus München zeigt, den ich im Herbst vergangenen Jahres begleiten durfte.



Von der Fleet Street aus ging die „Reise“ los. Der LONDON TRANSPORT-Bus war für uns das günstigste „Vehikel“. (Foto: Kleimann)

Thomas B. ist einer von denjenigen, die sich einen Traum erfüllt haben: Urlaub mit dem „Geschäftlichen“ zu verbinden. So setzte er seine Software-Hatz schon gegen 9 Uhr in der Früh an, bis er nachmittags seine erste Pause bei MC-Donald's einlegte. Und: gleich danach – Hamburger und Cola waren innerhalb von sieben Minuten verspeist – ging's dann weiter bis zu den entlegensten Seitenstraßen der Tottenhams Court Road.

Thomas: „Na, und? Wenn andere hier in London billig zu Antikem, Silber oder Modeartikeln kommen wollen, warum darf ich dann nicht die günstigste Software für meinen Commodore besorgen?“ Natürlich „durfte“ er, der Thomas aus München! Doch; leider: Auch meine Beine versagten mir bei einem solch anstrengendem Trip durch die Metropole Britanniens.

Man kann die – relativ – billige Software auch einfacher ergattern. Am besten, man schaut mal in den englischen Magazinen nach (Anzeigen der Einzelhändler findet man zuhauf) oder man schreibt direkt an den Hersteller.

In dieser Ausgabe von ASM findet man bestimmt, was man für seinen Rechner „gut gebrauchen“ könnte. Deshalb hat sich die Redaktion entschlossen, dem deutschsprachigen Leser eine große Hilfe zu geben, um in England direkt an die „heiße Ware“ zu kommen. (Ganz hinten im Heft finden Sie eine vorgefertigte Postkarte in englischer Sprache, die Sie „nur noch“ auszufüllen brauchen. Bevor Sie dies aber tun, empfehle ich Ihnen, meine Übersetzung – falls Sie sie überhaupt benötigen – zu studieren:

I read about your games ______________
in the German Newspaper ASM. I am interested in this/these game(s). Please send me information concerning this software and about the price including p&p! With sincere regards Your

**Wörtlich: Ich habe in der ASM über das/die Spiel(e) (Namen bitte einsetzen) gelesen. Ich interessiere mich für das/die Spiel(e). Bitte schicken Sie mir genaue Informationen über die angesprochene Software und über den exakten Preis einschließlich Porto.
Mit freundlichen Grüßen
Ihr (Bitte Namen einsetzen!)**

Sie sehen also, es ist eigentlich ganz einfach, sich die nötigen Informationen einzuholen. Und, wenn die Antwort kommt, so findet sich bestimmt jemand, der den – höflichen – englischen Text für Sie übersetzen wird! (Nebenbei bemerkt: Es gibt bereits viele führende englische Software-Häuser, die auch einen deutschsprachigen Mitarbeiter in ihren Reihen haben! Also, ruhig auch mal einen Brief in Deutsch versuchen)



Thomas B. (rechts) bei seiner „Rundreise" auf Software-Jagd in London. (Foto: Kleimann)

Direkt bestellen bringt Vorteile!



Manfred Kleimann, Chefredakteur ASM, ist ein echter „London-Fan"! (Foto: P.M.)

Falls Sie aber die ASM gründlich gelesen haben, so kennen Sie die Preise ja bereits. Wenn dies der Fall sein sollte, so können Sie auch direkt bestellen, indem Sie den oder die Namen des/der Programm(e)s nennen und einen Euro-Scheck – zur Verrechnung – beilegen. In der Regel sind die Briten – manche deutschen Firmen mögen mir verzeihen – wesentlich unbürokratischer und auch schneller und oftmals – nochmals, Verzeihung! – korrekter! Dies dürfte auch, oder gerade, an der englischen Mentalität liegen. Falls Sie also jetzt den „Mut" haben zu bestellen, dann schreiben Sie bitte!

**Zur Zeit gilt folgender Kurs:
1 Pfund (£1) = 3,45 DM**

So, nun haben Sie bereits das nötige Rüstzeug, um Ihren eigenen Einkauf in England zu tätigen. Aber: Noch etwas sollten Sie wissen: In der Regel dauert solch eine Bestellung/Informationseinholung etwa eine Woche bis zehn Tage (Postweg und Bearbeitung berechnen!). Ferner wird von den deutschen Banken und Sparkassen ein kleiner Gebühren-Betrag erhoben (nicht der Rede wert!). Diese sogenannten „Fremdgebühren" werden nun einmal erhoben. Die Umrechnungstabelle – Stand 1. März 1986 – finden Sie nebenstehend!
Desweiteren kann es vorkommen, daß eine englische Firma oder Einzelhändler schreibt: „Please add £1 per tape/disc." Zu Deutsch: Bitte rechnen Sie ein Pfund extra auf den Preis, wegen der Porto und Verpackungsgebühr. Dies kommt allerdings recht selten vor. Dennoch sollten Sie auf diesen Umstand hingewiesen werden.
Und, was noch ganz wichtig ist: Frankieren Sie richtig! Eine Postkarte (siehe im hinteren Teil des Heftes!) kostet 80 Pfennige, während ein Brief 1 DM kostet.

So, jetzt müßten Sie eigentlich bestens vorbereitet sein, um die aktuelle Software selbst aus England zu bestellen. Zwei weitere Punkte möchte ich Ihnen noch ans Herz legen:
1) Vergessen Sie um Himmelswillen nicht, Ihren COMPUTERTYP anzugeben, und
2) Schreiben Sie im ZWEIFELSFALLE IN DEUTSCHER SPRACHE. Bedenken Sie jedoch immer, daß die Briten in puncto Bestellungen einen hervorragenden Ruf haben: Sie beißen und besch... nicht! Viel Spaß beim Durchwälzen der neuen AKTUELLEN SOFTWARE MARKT! Suchen Sie sich das geeignetste Programm heraus, und bestellen Sie es. Sie werden es nicht bereuen!

**I heard about this/these game(s) in ASM. I enclose an Euro-Cheque payable only to ______
Please rush me the programms as quick as possible. Hope to hearing from you soon.
With sincere regards
Your ______**

**Wörtlich: Bitte senden Sie mir (Name(n) des/der Spiels/Spiele einsetzen). Ich habe in der ASM davon gehört. In der Anlage finden Sie einen Euro-Scheck (in der Höhe des Preises), der nur als Verrechnungs-Scheck an ______
(Namen der Firma einsetzen) auszahlbar ist. Bitte schicken Sie mir die Software in Windeseile. Ich hoffe, bald von Ihnen zu hören, und verbleibe mit freundlichem Gruß
Ihr (Namen bitte einsetzen)**

Achtung: Viele unserer Inserate sind in englischer Sprache! Multiplizieren Sie also die Preise dort mit 3.45 DM. Wenn Sie England anrufen möchten, so wählen Sie die Vorwahl 0044 zuerst, dann die angegebene, allerdings ohne die „0", die vor jeder Nummer steht!

Großversuch in amerikanischen Vorschulen: Schreiben und Lesen lernen per Computer!?

Von Bernd Zimmermann

Einmal mehr macht Amerika seinem Namen als dem „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ alle Ehre. Doch daß nicht alles Gold ist, was in dem Land der Superlativen glänzt, hat sich in der Vergangenheit schon oft genug unter Beweis gestellt. Nachdem der Vormarsch der Microprozessoren sich nicht mehr nur auf Wissenschaft und Industrie beschränkt, sondern inzwischen schon in nahezu allen Bereichen des täglichen Lebens spürbar wird, dringt der Computer nun auch in amerikanische Vorschulen vor.

Schon seit einigen Jahren läuft ein Großversuch, dessen Ziel es ist, vier- und fünfjährigen Kindern das Schreiben und Lesen per Computer zu lehren. Die Kleinen werden um den Bildschirm versammelt, und schon beginnt der Unterricht. Auf dem Monitor erscheint ein Bild, sagen wir: das Bild einer Katze (das kann natürlich auch etwas anderes sein, zum Beispiel ein (Versuchs-)Kaninchen; die Möglichkeiten sind ja tatsächlich unbegrenzt). Anschließend wird das Wort „Katze“ eingeblendet. Nun werden die Kinder aufgefordert, das Wort nachzusprechen. Fertig, das war's schon! Nächstes Bild, nächstes Wort, und so weiter und so fort. Hört sich doch gar nicht so übel an, oder?

Bei genauerem Hinsehen stellt sich dann aber doch die Frage: „Warum eigentlich müssen Vier- und Fünfjährige schon schreiben und lesen können?“ Und wenn man schon unbedingt so früh die Kleinen auf den „Ernst des Lebens“ vorbereiten muß, hat denn die gute alte Deutsch- (beziehungsweise Englisch-) Fibel wirklich schon ausgedient? Sicher, die Unterrichtsmethoden müssen auf einen modernen Stand gebracht, müssen ständig neu überarbeitet und damit verbessert werden. Aber ist das Lernen per Computer wirklich der richtige Weg? 2 000 bis 5 000 Vokabeln beherrschen die in den amerikanischen Vorschulen eingesetzten Rechner – das ist nicht allzu viel.

Bei einem „Durchschnitts-Pädagogen“ darf man wohl davon ausgehen, daß sein Wortschatz um einiges höher liegt. Und überhaupt: Ist denn der Einsatz von Computern in Vorschulen wirklich das richtige Mittel im Kampf gegen die (auch in den USA sehr hohe) Lehrerarbeitslosigkeit? Und gleich noch eine Reihe weiterer Fragen tut sich auf: Ist der Umgang mit Computern für die Entwicklung des Kindes, für die Förderung des abstrakten Denkens von Vorteil oder nicht vielmehr hinderlich? Welche Möglichkeiten haben Eltern, die mit diesen Unterrichtsmethoden nicht einverstanden sind? Wie steht es mit eventuellen körperlichen Schäden für die Kinder? Gerade dieser Punkt führt zu einem Problem, über das sich die amerikanischen Wissenschaftler wohl nicht genügend Gedanken gemacht haben. Das Arbeiten am Computer kann – gerade für ein Kleinkind – schwere, teilweise irreparable Haltungsschäden verursachen. Hinzu kommt, daß die vom Bildschirm ausgehende Strahlung bekanntermaßen zu folgenschweren Störungen führen kann. Dies dokumentierte unter anderem ein in schwedischen Labors durchgeführter Test. Dort haben Wissenschaftler Mäuse über einen längeren Zeitraum vor einen Computer-Monitor gesetzt. Bei einigen stellten sich schon nach relativ kurzer Zeit erhebliche Orientierungsschwierigkeiten ein; ein sehr hoher Prozentsatz von schwangeren Versuchstieren verlor gar die Leibesfrucht! Ob nun Mäuse oder Kinder – man möge es mir nachsehen, daß ich bei beiden nur eine Assoziation habe: Versuchskaninchen! Zurück nach Amerika: Der Versuch ist noch nicht abgeschlossen, konkrete Ergebnisse liegen noch nicht vor. Es bleibt also nur zu hoffen, daß man sich eines Besseren besinnt und die Möglichkeit prüft, ob man Kindern nicht auch mit den herkömmlichen Methoden das Schreiben und Lesen lehren kann!



Kleinkinder am Computer – sinnvolle Vorbereitung auf die spätere Ausbildung oder erschreckende Zukunftsperspektive? (Foto: Zimmermann)

Redakteur Bernd Zimmermann steht dem Einsatz von Computern in der Vorschule skeptisch gegenüber. (Foto: Kleimann)



TOP 30 im März

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlicher zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	2	Yie Ar Kung-Fu	Schneider/Spectrum/C-64/BBC	Imagine
2	4	Commando	Spectrum/C-64	Elite
3	1	Winter Games	Spectrum/C-64/Schneider	US Gold
4	3	Rambo	Spectrum/C-64	Ocean
5	–	Spy vs Spy II	C-64/Atari	Beyond
6	17	Hyper Sports	Spectrum/C-64/Schneider/MSX	Imagine
7	10	BMX Racers	Spectrum/C-64/C-16	Mastertronic
8	19	Rock Man	Spectrum/C-64/C-16/VC-20	Mastertronic
9	29	Tutti Frutti	Atari/C-16	Mastertronic
10	30	Koronis Rift	C-64/Atari	Activision
11	7	Way of the Exploding Fist	C-64/Schneider/Spectrum/BBC	Melbourne House
12	15	Now Games II	Spectrum/C-64	Virgin
13	8	Elite	Spectrum/C-64/BBC/Schneider	Firebird
14	6	Little Computer People	Commodore 64	Activision
15	12	Last V-8	Commodore 64/128	Mastertronic
16	16	Daley Thompson's Super Test	Spectrum/C-64/Schneider/BBC	Ocean
17	–	Saboteur	Spectrum	Durell
18	28	Robin of Sherwood	Spectrum/C-64/Atari/Schneider/BBC	Adventure International UK
19	–	Lord of the Rings	Spectrum/Schneider	Melbourne House
20	23	They sold a Million	Spectrum/C-64/Schneider	Hit Squad
21	–	Back to Skool	Spectrum/C-64	Microsphere
22	25	Monty on the run	Spectrum/C-64	Gremlin Graphics
23	13	Impossible Mission	Spectrum/C-64	US Gold
24	–	Robin of the Wood	BBC	Odin
25	–	International Karate	Spectrum/C-64/Schneider	System 3
26	–	Gunfright	Spectrum/Schneider	Ultimate
27	27	Mindshadow	Spectrum/Schneider/C-64	Activision
28	–	Hacker	Spectrum/Schneider/C-64	Activision
29	–	Nightshade	Spectrum/BBC	Ultimate
30	–	Fight Night	Commodore 64	US Gold

Top Ten/C-64

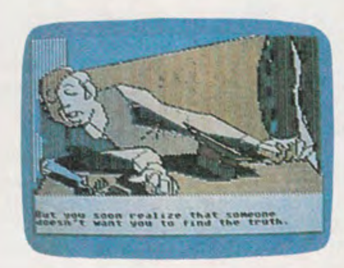
Spiel	Hersteller
1 Bounder	Gremlin Graphics
2 Koronis Rift	Activision
3 Commando	Elite
4 Rambo	Ocean
5 Last V8	Mastertronic
6 Winter Games	US Gold
7 Kik Start	Mastertronic
8 Action Biker	Mastertronic
9 Little Computer People	Activision
10 Fight Night	US Gold

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 Winter Games	US Gold
2 Southern Belle	Hewson Consultan
3 Souls of Darkon	Taskset
4 Tau Ceti	CRL
5 D.T.'s Super Test	Ocean
6 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
7 Back to Skool	Microsphere
8 Saboteur	Durell
9 Elite	Firebird
10 Now Games II	Virgin



YIE AR KUNG-FU – ein Kampfspiel von Imagine



MINDSHADOW – ein Activision-Adventure

Top Ten/Schneider

Spiel	Hersteller
1 Formula Simulator	Mastertronic
2 Way of the Exploding Fist	Melbourne House
3 They sold a Million	Hit Squad
4 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
5 Finders Keepers	Mastertronic
6 Hyper Sports	Imagine
7 Chiller	Mastertronic
8 Elite	Firebird
9 Tornado Low Level	Vortex
10 Grand Prix 3D	Software I

Top Ten/Atari

Spiel	Hersteller
1 Koronis Rift	Activision
2 Chop Suey	Engl. Software
3 Goonies	US Gold
4 Tutti Frutti	Mastertronic
5 Mercenary	Novagen
6 Spy vs Spy II	Beyond
7 King of the Ring	Gremlin Graphics
8 Smash Hits 4	Engl. Software
9 Chimera	Firebird
10 Robin of Sherwood	Adventure Int.



User friendly: der AKTUELLE MARKT der Programmierer und Anwender

Von Frank Brall

Der Oldie unter den Textverarbeitungsprogrammen:

Programm: Wordstar, **System:** Betriebssystem CPM und MS-Dos, **Preis:** ca. 1.500,–, **Hersteller:** Micro Pro, Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.

Wordstar, der Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen, ist mittlerweile zum Maßstab der Textverarbeitung überhaupt geworden. Trotz zahlreicher Konkurrenten konnte sich Wordstar bis in die heutige Zeit behaupten.

Obwohl der Name Wordstar wohl jedem Anwender bekannt ist, kennt nur ein kleiner Teil die wirklichen Möglichkeiten dieses Programmes. Wir versuchen, in diesem Bericht die Einsatzmöglichkeiten sowie die einzelnen Funktionen dem Interessierten etwas näher zu bringen.

Wordstar wurde von der Firma Micro Pro entwickelt und ist inzwischen weltweit über 1 million Mal im Einsatz.

Das Programm hilft beim Schreiben von Angeboten, Anfragen und Rundschreiben, erledigt Schriftsätze und Leistungsverzeichnisse und ist ideal für Direktversand.

Durch komfortable Menue-Fenster ist das Programm extrem bedienungsfreundlich, dies hält die Einarbeitungszeit sehr kurz. Ein Vorteil, der gerade im Kleinbetrieb geschätzt wird.

Ein ausführliches, in Deutsch geschriebenes Handbuch gibt Aufschluß über alle vorhandenen Funktionen.

Auch im privaten Bereich hat sich dieses Programm etabliert. Da heute sehr viele Homecomputer über CP/M betrieben werden können, ist auch Wordstar lauffähig. Hier wird es in erster Linie zum schnellen Erledigen der Korrespondenz verwendet. Viele Text- und Datenverarbeitungsprogramme sind kompatibel zu Wordstar. Das bedeutet, daß erarbeitete Texte (z. B. Serienbriefe) einfach ausgetauscht werden können.

WORDSTAR

Was kann man mit Wordstar machen?

In erster Linie natürlich die Arbeit erleichtern. Besonders rationell können Arbeiten erledigt werden, die in einem Büro laufend wiederholt werden müssen. Mit Wordstar lassen sich über 1000 Adressen speichern. Briefe, Schriftsätze, Textabschnitte, Tabellen und vieles mehr, einfach auf Diskette abspeichern. Diese können nach Bedarf wieder geladen, gemischt oder verändert werden. Damit kann ein Großteil der herkömmlichen Arbeit einfach auf Knopfdruck erledigt werden.

Ein kleines Beispiel aus der Praxis:

100 persönliche Briefe an 100 wichtige Kunden werden nur einmal getippt und dann 100mal mit persönlicher Anrede, ja sogar mit individuellen Einfügungen ausgedruckt. Fehler sind ausgeschlossen, da diese vorher am Schirm berichtigt wurden.

Ein kurzer Blick ins Programm

Nachdem wir einiges über den Einsatz und die Möglichkeiten aufgezeigt haben, wollen wir uns einige Funktionen des Programmes näher anschauen.

Installation:

Das Programm wird wahlweise auf 5 ¼- oder 3-Zoll-Diskette geliefert. Vor dem ersten Start muß das Programm installiert werden. Dies bedeutet, es wird durch zahlreiche Menue's an den Computer sowie den Drucker angepaßt.

Funktionstasten:

Durch Betätigen der CTRL-Taste im Zusammenhang mit einer Standard-Taste können verschiedene Funktionen oder Menue's aufgerufen werden. Zusätzliche Funktionstasten sind überflüssig.

Trennungsvorschläge:

Wordstar hat eine eingebaute Trennungshilfe, ist ein Wort am Zeilenende zu lang, so hält das Programm an und wartet auf Ihren Trennungsvorschlag. Die auf diese Weise eingegebenen Trennstriche sind nur „bedingt", d. h. sie werden nur gedruckt, wenn es erforderlich ist.

```
        Kein Text in Bearbeitung
                    < < <     S T A R T M E N Ü        > > >

   D Text-Datei bearbeiten  H Hilfsstufe wählen       R Programm aufrufen
   N Programm-Datei bearb.  L Laufwerk wechseln       M MailMerge aufrufen
   O Datei kopieren         F Verzeichnis  aus (EIN)  S SpellStar aufrufen
   Y Datei löschen E Datei umbenenn P Datei drucken   X WordStar verlassen


Inhaltsverz. von A:
```

WordStar ist ein bilds
integriertes Textverarb
das speziell für Büro-
technisches Personal e

Dateiname: Die allererste Information auf Ihrem Bildschirm ist der Name = Dateiname, der das jeweilige Dokument, an dem Sie gerade arbeiten, identifiziert. Ein Dateiname kann von einem bis zu acht Zeichen lang sein, gefolgt von einem Punkt und von ein bis drei weiteren Zeichen. In dem hier abgebildeten Bildschirminhalt könnte es sich bei TEST um ein Dokument handeln, mit dem WordStar getestet wird.

Statuszeile: Die Statuszeile zeigt Ihnen an, auf welcher Seite des Dokuments Sie sich gerade befinden und gibt Ihnen die Zeilen- und Spaltennummer der Cursor-Position an. Außerdem kann diese Zeile weitere Informationen, wie z. B. den Zeilenabstand, enthalten.

Hauptmenue: Einige der nächsten Zeilen sind vom Hauptmenue belegt. Als eine dauernd zur Verfügung stehende „Auskunft" über immer wieder benutzte WordStar-Kommandos ist dieses Hauptmenue nur eines von mehreren „Kommando-Indexen", die Sie mit einem einzigen Knopfdruck abrufen können.
So führt WordStar Sie durch das Programm, ohne daß Sie jedesmal, wenn Sie einen Textverarbeitungsbefehl anwenden möchten, im Handbuch nachsehen müssen. Bald sind Ihnen sicher die meistbenutzten Kommandos so geläufig, daß Sie das Hauptmenue abschalten können und den gesamten Bildschirm für Ihren Text zur Verfügung haben.

```
        A:TEST.TXT  SEITE 1 Zeile 1 Spalte 01
ZEIGER:     ^A=Wort links  ^S=Zeichen links  ^D=Zeichen rechts  ^F=Wort rechts
            ^E=Zeile auf   ^X=Zeile ab
ROLLEN:     ^Z=Zeile auf   ^W=Zeile ab       ^C=Seite auf       ^R=Seite ab
LOESCHEN:  DEL=Zchn links  ^G=Zchn rechts    ^T=Wort rechts     ^Y=ganze Zeile
BEFEHLE:    ^V=Einfg. E/A  ^I=Tab=Sprung    RET=Paragraph Ende  ^N=Leerzeile
            ^B=Formatieren ^U=Befehl Abbruch ^L=Suchen/tauschen wiederholen
HILFE:      ^J=Liste der Informations-Kommandos mit Erklaerungen
            ^Q ^K ^O ^P = Listen mit weiteren Kommandos
L----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----R

    Bei WordStar wird der Text so auf
dem Bildschirm angezeigt, wie er nach dem
Ausdruck auf dem Papier erscheint.
Mittels dieser visuellen Anzeige können
Sie also leicht übersehen, wo eine neue
Seite beginnt und wie das genaue
Druckbild eines Textes mit verschiedenen
Randeinstellungen aussehen wird.                                          <
                                                                          <
--------------------------------------------------------------------------P

    Mit WordStar ist die Textaufbereitung äußerst einfach.
Zeichen, Worte, Zeilen und Abschnitte können leicht
eingefügt oder gelöscht werden; die Ergebnisse solcher
Änderungen sind sofort auf dem Bildschirm sichtbar.  Sie
können einen Textblock von gleich woher nach gleich wohin
bewegen, einschließlich von einer oder in eine Plattendatei.
Die Länge des Dokuments spielt dabei keine R█
```

Aufbau des Bildschirmes während der Erarbeitung von Texten:

Linealzeile: Rand- und Tabulatoreinstellung werden von der Linealzeile angezeigt. WordStar stellt den Rand als Standard auf Spalten 1 und 65 ein. Diese Einstellungen können jedoch mit ein paar Tastenanschlägen leicht auf jede andere Zeilenlänge geändert werden.

Cursor (Schreibmarke): Der Cursor, der „Bleistift" des Computers, ist normalerweise ein kleines Quadrat. Beim Schreiben springt er an den Platz, in den das nächstfolgende Zeichen eingetragen wird. Eine Tastaturbetätigung innerhalb des „Schreibmarkenbewegungs-Karos" bewegt den Cursor an jede beliebige Stelle Ihres Textes.

Dynamische Seitenanzeige: Sobald Sie eine Seite vollgeschrieben haben, wird der Text automatisch weitergeschoben und die Zeile mit der Seitenangabe zeigt Ihnen, wo die nächste Seite beginnt. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt weiteren Text einfügen oder löschen müssen, so wird die Seitenanzeige von WordStar automatisch entsprechend geändert. So wird also am Bildschirm schon alles geändert und eingefügt, der anschließende Druck ist korrekt und fehlerlos.

...orientiertes,
...ungssystem,
...er nicht-
...ickelt wurde.

```
WordStar ist ein bildschirmorientiertes,
integriertes   Textverarbeitungssystem,
das   speziell   für  Büro- oder   nicht-
technisches Personal entwickelt wurde.
```

Verschieben von Textblöcken
Durch einige Funktionsaufrufe kann Wordstar komplette Textabschnitte oder einzelne Zeilen löschen oder einfach an eine andere Stelle kopieren. Der Originaltextblock kann beim

Kopieren stehenbleiben oder auch gelöscht werden (siehe nebenstehende Abbildung).

Ebenfalls eine leistungsfähige Möglichkeit ist das Verschieben von Spalten. Hier kann beispielsweise eine komplette Spalte einer Tabelle einfach nach links oder rechts verschoben werden.

Steuerzeichen:

Durch bestimmte Steuerzeichen lassen sich einzelne Wörter oder Textabschnitte in Fettschrift hervorheben. Weitere Steuerzeichen erlauben Durchstreichen, Hochschrift, Unterstreichen und vieles mehr.

Bildschirm orientiert:

Um einzelne Wörter oder Sätze einzufügen, braucht kein spezieller Befehl aktiviert zu werden. Man fährt einfach mit dem Cursor an die entsprechende Schreibstelle und gibt den einzufügenden Text ein. Platzmangel gibt es nicht, der nachfolgende Text wird automatisch nach rechts bzw. bei Zeilenende nach unten verschoben (siehe nebenstehende Abbildung).

Suchen und ändern:

Wordstar verfügt über eine komfortable Suchroutine. Dadurch können einzelne Worte bzw. Textabschnitte in Sekundenn aufgefunden und geändert werden. Ebenfalls können in Sekunden Wörter ausgetauscht werden. Durch diese Funktion können oft mehrere Stunden Arbeit eingespart werden.

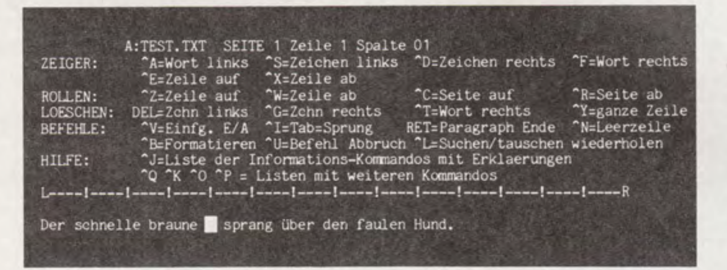
```
Neue Funktionen:

     Dateimanagement:  WordStar  ermög-
licht  neuerdings "Kopier" - und  "Umbe-
nennungs"-funktionen.
     Vereinfachtes    "Blättern":    Die
Auslösung     eines     kontinuierlichen
Textabrollens  vom Bildschirm  erfordert
nicht mehr drei,  sondern nur noch  zwei
Tastenanschläge.
     Druck  von  Mehrfachkopien:   Diese
Funktion   ermöglicht   den   mehrfachen
Ausdruck ein- und derselben Datei,  ohne
daß  der  Bediener dauernd neue  Befehle
einzugeben hat.
     Programmausführung:  Es  ist  jetzt
möglich,     ein    Programm    (z.B.  ein
Hilfsprogramm  des Betriebssystemes  wie
STAT)  laufen zu lassen und danach auto-
matisch  wieder  zu  WordStar  zurückzu-
gehen.  Ein Umschalten auf das Betriebs-
system ist also nicht mehr notwendig.
     MailMerge:     MailMerge    ist   ein
leistungsfähiges    Werkzeug   für   die
Dateimischung.  Es kann eine Datei,  die
eine   Liste   von  Namen  und  Adressen
enthält,     mit    einer   Brieftextdatei
mischen,  wobei  das Programm die  Daten
immer  dort  einmischt,    wo   Variablen
spezifiziert sind.
```

„Beispiel vom Verschieben von Textblöcken"

```
Neue Funktionen:

     Dateimanagement:   WordStar   ermög-
licht  neuerdings "Kopier" - und  "Umbe-
nennungs"-funktionen.
     Druck  von  Mehrfachkopien:   Diese
Funktion   ermöglicht   den   mehrfachen
Ausdruck ein- und derselben Datei,  ohne
daß  der Bediener dauernd  neue  Befehle
einzugeben hat.
     Vereinfachtes     "Blättern":     Die
Auslösung     eines     kontinuierlichen
Textabrollens  vom Bildschirm  erfordert
nicht  mehr drei,  sondern nur noch zwei
Tastenanschläge.
     Programmausführung:  Es  ist  jetzt
möglich,    ein   Prgramm   (z.B.    ein
Hilfsprogramm  des  Betriebssystems  wie
STAT) laufen zu lassen  und danach auto-
matisch  wieder  zu  WordStar  zurückzu-
gehen.  Ein Umschalten auf das Betriebs-
system ist also nicht mehr notwendig.
     MailMerge:     MailMerge    ist    ein
leistungsfähiges    Werkzeug   für   die
Dateimischung.  Es kann eine Datei,  die
eine   Liste   von  Namen  und  Adressen
enthält,    mit    einer   Brieftextdatei
mischen,  wobei  das Programm die  Daten
immer  dort  einmischt,   wo   Variablen
spezifiziert sind.
```



```
          A:TEST.TXT  SEITE 1 Zeile 1 Spalte 01
ZEIGER:     ^A=Wort links  ^S=Zeichen links  ^D=Zeichen rechts  ^F=Wort rechts
            ^E=Zeile auf   ^X=Zeile ab
ROLLEN:     ^Z=Zeile auf   ^W=Zeile ab        ^C=Seite auf       ^R=Seite ab
LOESCHEN:  DEL=Zchn links  ^G=Zchn rechts     ^T=Wort rechts     ^Y=ganze Zeile
BEFEHLE:    ^V=Einfg. E/A  ^I=Tab=Sprung    RET=Paragraph Ende  ^N=Leerzeile
            ^B=Formatieren ^U=Befehl Abbruch ^L=Suchen/tauschen wiederholen
HILFE:      ^J=Liste der Informations-Kommandos mit Erklaerungen
            ^Q ^K ^O ^P = Listen mit weiteren Kommandos
L----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----R

Der schnelle braune █ sprang über den faulen Hund.
```

```
          A:TEST.TXT  SEITE 1 Zeile 1 Spalte 01
ZEIGER:     ^A=Wort links  ^S=Zeichen links  ^D=Zeichen rechts  ^F=Wort rechts
            ^E=Zeile auf   ^X=Zeile ab
ROLLEN:     ^Z=Zeile auf   ^W=Zeile ab        ^C=Seite auf       ^R=Seite ab
LOESCHEN:  DEL=Zchn links  ^G=Zchn rechts     ^T=Wort rechts     ^Y=ganze Zeile
BEFEHLE:    ^V=Einfg. E/A  ^I=Tab=Sprung    RET=Paragraph Ende  ^N=Leerzeile
            ^B=Formatieren ^U=Befehl Abbruch ^L=Suchen/tauschen wiederholen
HILFE:      ^J=Liste der Informations-Kommandos mit Erklaerungen
            ^Q ^K ^O ^P = Listen mit weiteren Kommandos
L----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----!----R

Der schnelle braune Fuchs █ sprang über den faulen Hund.
```

Wordstar verfügt über viele weitere Funktionen; ein Aufzählen und dokumentieren wäre an dieser Stelle fehl am Platz und würde auch den Rahmen unseres Magazines sprengen. Wir hoffen, mit diesem Bericht, aufgezeigt zu haben, was wirklich hinter dem Wort „WORDSTAR" steckt.

Inzwischen gibt es ein neues, noch leistungsfähigeres Programm der Firma Micro Pro: „WORDSTAR 2000". Wir werden in einer der nächsten Hefte noch näher darauf eingehen.



WORDSTAR

Bewertung:

Positiv: hervorragende Dokumentation, auf (fast) allen Systemen lauffähig!

Negativ: für Hobby-Programmierer kaum erschwinglich!

WORDSTAR-Befehlsübersicht:

Hilfsmenüs

- ^J Menü für Erläuterungen
- ^K Block-Bearbeitungsbefehle
- ^O Format-Anweisungen
- ^P Druck-Kommandos
- ^Q Text-Bearbeitungsbefehle

Steuerkommandos

- D Textdatei bearbeiten (Steuerzeichen mit Bit 7 = 1; vgl. N)
- E Dateinamen ändern (^KE)
- F Disk-Inhaltsverzeichnis ein/aus (^KF)
- H Hilfsstufe setzen (^JH)
- L Laufwerk ändern
- M Mailmerge starten
- N Programmdatei bearbeiten (vgl. D; vermeidet Bit 7 = 1)
- O Datei kopieren (^KO)
- P Datei ausdrucken (^KP)
- R Anderes Programm laden
- S Spellstar starten
- X Sprung zum Betriebssystem (z. B. CP/M)
- Y Datei löschen (^KJ)
- ^KD Datei abspeichern, Bearbeitung beenden
- ^KQ Bearbeitung der Datei abbrechen
- ^KS Datei abspeichern
- ^KX Datei abspeichern, Wordstar beenden
- ^QQ Folgenden Befehl wiederholen
- ^U Kommandoausführung abbrechen

Cursor-Steuerung

- ^A Cursor ein Wort nach links
- ^C Zur nächsten Seite springen
- ^D Ein Zeichen nach rechts
- ^E Eine Zeile nach oben
- ^F Ein Wort nach rechts
- ^I Tabulator-Sprung nach rechts (TAB)
- ^R Zur vorherigen Seite springen
- ^S Ein Zeichen nach links
- ^W Bildschirm eine Zeile nach unten rollen
- ^X Eine Zeile nach unten
- ^Z Schirm eine Zeile nach oben rollen
- ^QB Cursor zum Blockanfang
- ^QC Cursor zum Dateiende
- ^QD Zum rechten Rand
- ^QE Zum oberen Bildschirmrand
- ^OF Zeichenfolge suchen (weiter mit ^L)
- ^QK Zum Blockende
- ^QP Zur letzten Position
- ^QR Zum Textbeginn
- ^QS Zum linken Rand
- ^QV Zum letzten Block
- ^QW Bildschirm nach unten rollen
- ^QX Zum unteren Bildschirmrand
- ^QZ Bildschirm nach oben rollen
- ^Q0 ... ^Q9 Zur Marke 0 ... 9

Editier-Kommandos

- ^B Zeilen neu umbrechen (formatieren)
- ^G Zeichen unter dem Cursor löschen
- ^N Zeile einfügen
- ^T Wort rechts vom Cursor löschen
- ^V Insert-Modus ein/aus
- ^Y Zeile löschen
- DEL Zeichen links vom Cursor löschen
- ^QDEL Bis zum Zeilenanfang löschen
- ^QA Zeichenfolge ersetzen (weiter mit ^L)
- ^QY Bis zum Zeilenenede löschen

Ausgabe-Formatierung

- ^OC Zeile zentrieren (Formatmitte)
- ^OD Anzeige der Druckbefehle
- ^OE Soft-Return ein/aus (d.h. Zeilenenden nicht mit CR kennzeichnen)
- ^OF Die momentane Zeile wird als Formatzeile definiert
- ^OG Absatz einrücken
- ^OH Trennvorschlag am Zeilenende ein-/ausschalten
- ^OI Tabulator setzen
- ^OJ Blocksatz ein-/ausschalten
- ^OL Setzen des linken Randes
- ^OP Seiten-Anzeige ein-/ausschalten
- ^ON Tabulator-Position löschen
- ^OR Setzen des rechten Randes
- ^OS Zeilenabstand einstellen
- ^OT Formatzeile ein-/ausschalten
- ^OV Umschaltung zwischen festen und variablen Tabulatoren
- ^OW Wortumbruch (autom. Trennung am Zeilenende) ein/aus
- ^OX Rand freigeben (um über ihn hinausschreiben zu können)

Kommandos für Textblöcke und Dateien

- ^KB Markieren des Blockanfangs
- ^KC Block kopieren
- ^KE Umbenennen einer Datei
- ^KH Blockmarkierung ein/aus
- ^KK Markieren des Blockendes
- ^KN Spaltenblock ein/aus
- ^KO Kopieren einer Disk-Datei
- ^KR Lesen eines Blocks (Textbausteine) von Diskette
- ^KV Block verschieben
- ^KW Block in Disk-Datei schreiben
- ^KY Block löschen
- ^K0 ... ^K9 Marken 0 ... 9 ein/aus

Steuerung des Druckers

- ^PE, Q, R, W Vom Anwender definierbare Steuerzeichen
- ^PA Zeichengröße einstellen
- ^PB Fettdruck Anfang/Ende
- ^PC Pause im Ausdruck
- ^PD Doppeldruck Anfang/Ende
- ^PF Pseudo-Leerzeichen
- ^PG Pseudo-Delete-Zeichen (Rubout)
- ^PH Zeichen überdrucken
- ^PM Zeile überdrucken (oder ^P Return)
- ^PN Normale Zeichengröße
- ^PO Leerzeichen
- ^PS Unterstreichung Anfang/Ende
- ^PT Hochzahl (Exponent)
- ^PV Tiefzahl (Index) Anfang/Ende
- ^PX Durchstreichen
- ^PY Farbband-Umschaltung

Punktkommandos (keine CTRL-Zeichen nötig)

- .BP Bidirektionaler Druck
- .CP Bedingter Seitenumbruch
- .CW Schreibschrift-Raster (normal: CW 12 = 10 Zeichen/Zoll)
- .FM Platz für Fußnote schaffen (Seiten-Nr./C)
- .FO Fußnote
- .HE Überschrift
- .HM Rand für Überschrift
- .IG Kommentar (wird nicht gedruckt; auch „..“ möglich)
- .LH Zeilenhöhe (je nach Drucker, normal: LH8 = 6 Zeilen/Zoll)
- .MB Unterer Rand
- .MT Oberer Rand
- .OP Seitennummer nicht drucken
- .PA Neue Seite
- .PC Spalte für Seitennummer
- .PL Papierlänge einstellen
- .PN Seitennummer
- .PO Druckspalte
- .SR Zeichen hoch- oder tiefstellen
- .UJ Proportionalschrift (nur mit geeigneten Druckern möglich)

Mailmerge-Punktkommandos

- .AV Abfrage eines Variablenwerts
- .CS Schirm löschen/Meldung ausgeben
- .DM Meldung ausgeben
- .DF Datei als Daten-File deklarieren
- .FI Datei einfügen
- .IJ Blocksatz bei Eingabe
- .LM Linken Rand einstellen
- .LS Zeilanabstand einstellen
- .OJ Blocksatz bei Ausgabe
- .PF Druckzeilen-Formatierung
- .RM Rechter Rand
- .RP Wiederholung, bis alle Daten bearbeitet
- .RV Variablenwerte einlesen
- .SV Setzen einer Variablen

Der Atari-STARTEXTER

Programm: Startexter, **System:** Atari, C-64, **Preis:** 64,–, **Hersteller:** Sybex Verlag, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30.

Nach den starken Preissenkungen der Atari-Rechner kommt nun auch die Atari-Softwarewelle ins Rollen. Die ASM-Reaktion testete das neueste Produkt der Firma Sybex: Startexter.

Startexter ist ein sehr leistungsstarkes Textverarbeitungsprogramm, welches schon seit einiger Zeit, mit großem Erfolg, für den Commodore C-64 angeboten wird. Im Gegensatz zu den bisher üblichen Anwender-Preisen wird dieses Programm für den Sensationspreis von 64 DM angeboten. Dies dürfte Grund genug sein, zu überlegen, ob man nicht doch die alte Schreibmaschine in die Ecke stellt. Ein komplettes Textverarbeitungssystem (Programm, Computer, Diskettenstation) wäre durch die momentan niedrigen Verkaufspreise für unter 1000 DM erhältlich.

Startexter ist trotz Betriebssystemänderungen auf den Atari-Versionen 400/600/800 und dem neuen 130 XE lauffähig.

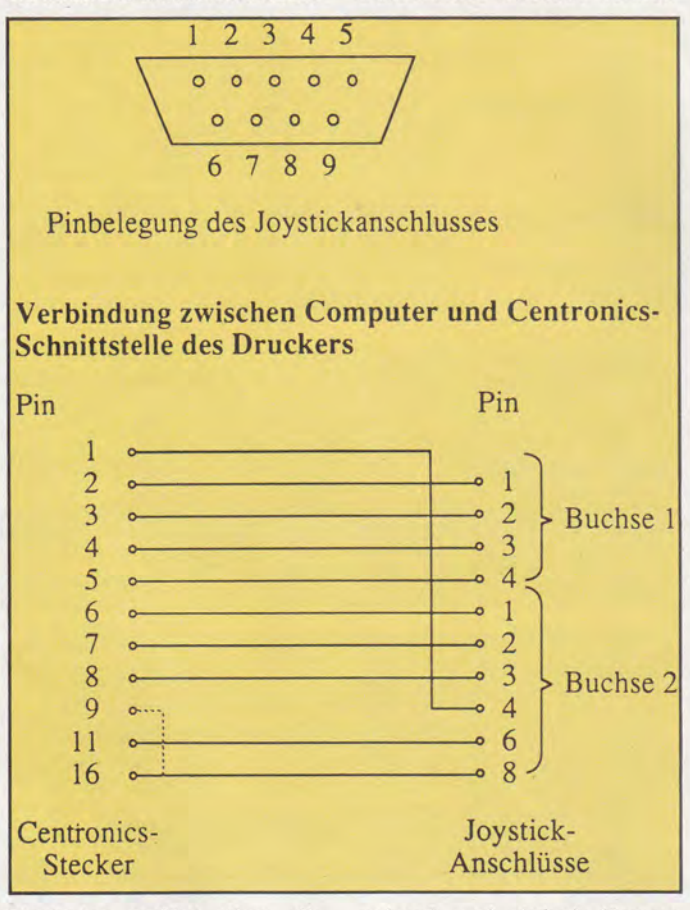
Das Programm wird zusammen mit einem sogenannten Trainingsbuch geliefert. Das Buch ist sehr ausführlich geschrieben und stellt ein hervorragendes Einarbeitungswerk für Anfänger dar.

Da das Programm von einer deutschen Firma entwickelt wurde, sind alle Kommandos/Untermenues sowie alle Erläuterungen sehr leicht verständlich. Ebenfalls besitzt man die Möglichkeit, zwischen der deutschen und der amerikanischen Tastaturnorm zu wählen. In der deutschen Norm besitzt man alle Sonderzeichen (Umlaute) auf dem Drucker sowie auch auf dem Bildschirm.

Durch zahlreiche Untermenues läßt sich das Programm an fast alle Gegebenheiten anpassen. So können zum Beispiel die einzelnen Farben, der Zeichensatz sowie der Drucker speziell an die Gegebenheiten angepaßt werden.

Diese Anpassung geht sogar soweit, daß ein bislang nötiges, oft teures Druckerinterface ganz weggelassen werden kann. Das Programm ersetzt in diesem Fall das Interface durch eine Centronics-Schnittstelle am Joystickport.

Sie können damit fast alle handelsüblichen Drucker ohne Interface an den Computer anschließen. Alles, was Sie dazu benötigen, sind ein Centronics-Stecker, zwei Joystick-Stecker, ein elfadriges Kabel und schließlich ein Lötkolben mit etwas Lötzinn. Der folgende Schaltplan demonstriert, wie Sie Ihren Drucker anschließen:



Startexter verfügt über alle Funktionen eines modernen Textsystems. Die Grundfunktionen sind Editieren, Löschen und Kopieren von Textausschnitten. Alle diese Funktionen sind sehr leicht anzusprechen und sehr übersichtlich gestaltet. Beim Kopieren bzw. Löschen von bestimmten Textausschnitten werden diese durch Blinken gekennzeichnet, so daß versehentliches Löschen wichtiger Textausschnitte kaum vorkommen kann. Im Editiermodus hat man zahlreiche Möglichkeiten, ganze Sätze, einzelne Worte oder Buchstaben einzufügen, zu löschen oder zu überschreiben.

Wie fast alle professionellen Textprogramme versucht auch Startexter, die Vierzig-Zeichen-Darstellung zu umgehen. Das Schreibfeld besteht aus 21 Zeilen und bis zu 80 Spalten. Der Bildschirm wird dabei horizontal verschoben. Ein kleines Fenster am oberen Bildschirmrand gibt jederzeit Aufschluß über die aktuelle Cursorposition. Kommt man mit dem Text oder mit dem Cursor über die untere bzw. obere Bildschirmgrenze hinaus, so wird der Text blitzschnell gescrollt.

Durch diese Methode können schnell und einfach längere Texte geschrieben werden, ohne daß dabei die Übersichtlichkeit verlorengeht. Für den geübten Atari-Anwender besteht auch die Möglichkeit, auf den 40-Zeichen-Modus umzuschalten. In diesem Modus entsprechen 2 Bildschirmzeilen einer Druckerzeile.

Einige spezielle Features des Programmes sind noch Wort-Wrapping, welches automatisch Wörter, welche den Rand überschreiten würden, in die nächste Zeile setzt. Dies ist ebenfalls abschaltbar und hilft in erster Linie, im 40-Zeichen-Modus die Übersicht zu behalten. Eine weitere Besonderheit ist, daß Texte auf dem Bildschirm mit 80 Zeichen pro Zeile ausgegeben werden können. Dadurch kann überprüft werden, ob alle Absätze später auf dem Papier harmonisch zueinander passen. Ebenfalls in dieser Preislage nicht allzu üblich ist die Möglichkeit der Trennungsvorschläge. In dieser Betriebsart schlägt der Computer dem Anwender vor, wo ein längeres Wort getrennt werden könnte. Leider benutzt die Methode keinen Algorithmus, welcher einzelne Silben mit berücksichtigt. Trotzdem hat sich diese Methode im Test als sehr brauchbar erwiesen, um den Flattersatz am rechten Blattrand in Grenzen zu halten.

Startexter wird mit mehreren Zeichensätzen geliefert, welche auf dem Bildschirm sowie auf dem Drucker ausgegeben werden. Dies ist dadurch möglich, daß Startexter die Texte im Grafikmodus an den Drucker übergibt.

Eine weitere nützliche Einrichtung des Programmes ist das Ausführen von Rechenoperationen sowie Basic-Befehlen im zu erarbeitenden Text. Diese Eigenschaft macht sich beim Schreiben von Rechnungen schnell bezahlt.

Beim Atari 130 XE wird der 64-K-Zusatzspeicher als Ram-Floppy betrieben, was zu erheblicher Geschwindigkeitssteigerung führt.

Fazit: Vergleicht man Leistungsfähigkeit und Ausstattung von Startexter mit anderen Produkten, so dürfte es derzeit wohl kaum einen Konkurrenten



geben, insbesondere wenn man den günstigen Preis von 64 DM betrachtet. Es war für uns ein wahres Vergnügen, den Text mit Hilfe des Programmes Startext zu entwerfen. Im übrigen sei noch gesagt, daß die C-64-Version fast vollkommen mit der Atari-Version übereinstimmt, was dem Umsteiger sicherlich entgegenkommt.

Frank Brall

Positiv:
Günstiger Preis, gute Dokumentation, komfortable Kommandos, bedienungsfreundlich, Druckeranpassung sehr flexibel, eigene Zeichensätze möglich.

Negativ:
Cursor-Tasten müssen mit CTRL betätigt werden (Atari-Eigenschaft).



Ottfried Schmidt, Autor des Artikels und „Schneider-Spezialist" des Tronic-Verlags. (Foto: Kleimann)

Basic Compiler für den Schneider CPC 464

Programm: Basic-Compiler, **System:** CPC 464, **Preis:** 79,–, **Hersteller:** Computer-Team Joachim Günster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

Das Basic des CPC gehört ohne Zweifel zum schnellsten, das es derzeit auf dem Markt gibt, trotzdem ist die Geschwindigkeit für viele Anwendungen nicht ausreichend.
Um diesem Mangel abzuhelfen, wurden Basic-Compiler entwickelt. Ein Compiler übersetzt ein ursprünglich in Basic geschriebenes Programm direkt in die Maschinensprache des Prozessors und erreicht dadurch sehr hohe Ablaufgeschwindigkeiten.
Ich habe den Compiler von Software-Team getestet. Das Programm wurde mit einer 24seitigen Bedienungsanleitung in Taschenbuchformat geliefert.
Gleich zu Anfang des Tests konnte ich einige Besonderheiten feststellen:

Der Compiler verfügt über eine Fließkommaarythmetik. Die Befehle entsprechen nicht der normalen Syntax. Es ist jeweils nur ein Befehl pro Zeile möglich.

Beim Test fielen diese Besonderheiten natürlich auf. So wurden z. B. einige Befehle zusätzlich implementiert, andere hingegen wurden weggelassen. Es ist somit nicht möglich, ein bereits existierendes in Schneider-Basic geschriebenes Programm zu compilieren. Allerdings besteht die Möglichkeit, das Quell-Programm mit einem anderen als dem im Compiler enthaltenen Editor zu erstellen.
Die Umsetzung in Maschinensprache erfolgt in 5 Durchläufen (passes) wobei man den Umsetzungsvorgang gut beobachten kann, da der Border nach jedem Pass die Farbe ändert und das erzeugte Maschinenprogramm im Bildspeicher abgelegt wird, was zu seltsamen Mustern auf dem Bildschirm führt.
Die Ausführungsgeschwindigkeit eines compilierten Programmes ist sehr hoch. Ein in der Bedienungsanleitung abgedrucktes Demo-Listing zeigte recht deutlich den Geschwindigkeitszuwachs.
Beim Test traten zu Anfang unzählige Syntax-Errors auf, was auf die unterschiedliche Syntax der Befehle und die etwas umständliche Handhabung der Variablen zurückzuführen war.
Angenehm überrascht war ich von einigen der neu hinzugekommenen Befehle. So sind mit dem Compiler auch REAPEAT-UNTIL-Schleifen möglich, die man eigentlich aus Sprachen wie PASCAL kennt.
Fazit: Mit dem COMPILER eröffnen sich dem Anwender neue Dimensionen der Programmierung.

Allerdings reicht der verfügbare Speicherplatz für längere Programme nicht aus, so daß der Compiler hauptsächlich für die Programmoptimierung genutzt werden wird.

Ottfried Schmidt

Positiv:
Verfügt über Fließkommaarithmetik, hohe Geschwindigkeit, strukturierte Programmierung möglich.

Negativ:
Befehle entsprechen nicht der normalen Syntax, pro Zeile nur ein Befehl, umständliche Variablenhandhabung.

Dragon-Software: „Die Sekretärin" im Test

Programm: Die Sekretärin, **System:** Dragon, **Preis:** 98,–, **Hersteller:** Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Andernach.
Das Programm „DIE SEKRETÄRIN" ist von der Fa. HYPERSOFT entwickelt und stellt ein Multi-User-Programm dar, d. h. es dient dazu, anfallende Routinearbeiten im Büro oder privat (z. B. Textverarbeitung mit Serienbrieferstellung, Rechnungswesen mit Inventur, Lagerverwaltung u .a.) zu erledigen.
Durch die Entwicklung dieses in Deutsch geschriebenen Programmes wurde ein Grundstein zur weitergehenden kommerziellen Ausnutzung des DRAGON-Systems gelegt.
Das Programm ist mit dem DRAGON 32 und 64, sowohl mit Diskettenlaufwerk als auch mit Tape-Recorder, zu benutzen. Es ist nahezu in Maschinencode geschrieben (6809E-Assembler, erstellt mit DREAM) und verspricht demzufolge eine sehr hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit.
Das Programm ist logisch aufgebaut, strukturiert programmiert und auf die Bedürfnisse des rechnerisch orientierten Users zugeschnitten. Alle Befehle, die zum Arbeiten mit dem Programm notwendig sind, wurden nach Art der Mnemonik-Technik programmiert. Dies bedeutet, daß der jeweilige Befehl in direktem Bezug zu dem Ausführungsmodus steht.
Unser Beispiel auf der nächsten Seite mag diese Tatsache verdeutlichen:



- der Befehl – LO – bedeutet Löschen
- der Befehl – SO – bedeutet Sortieren
- der Befehl – DR – bedeutet Drucken

usw.

Hierbei wird klar, daß das Programm die beiden Anfangsbuchstaben des deutschen Wortes benutzt, das die Tätigkeit beschreibt, die auszuführen ist. Ist der zweite Buchstabe schon definiert (z. B. bei den Befehlen DB-definiere Breite des Druckerrandes- und DK-definiere Klingelzeichen, bzw. bell), so hat der Programmierer ein logisches anderes Zeichen gewählt, das die gewünschte Funktion deutlich beschreibt. Die in der mitgelieferten deutschen Anleitung näher beschriebenen Befehle lassen sich auch in einem Programm innerhalb des Programmes zusammenfassen, um komplexe Arbeitsschritte schneller ablaufen zu lassen.
Die Druckerroutine ist für den Original DRAGON-Matrixdrukker (Spirit 80, Epson-kompatibel) für das DRAGON-System konzipiert. Das Programm ist mit einem komfortablen Screen-Editor ausgestattet, d. h. man kann mit dem Cursor über den Bildschirm fahren und an beliebigen Positionen Fehler korrigieren. Der Cursor läßt sich mit den Pfeiltasten steuern. Um den Bildschirm zu scrollen, steuert man den Cursor an das Zeilen-, bzw. Bildschirmende und hält die betreffende Pfeiltaste einfach fest (AUTO- Repeat-Funktion); jetzt scrollt der Bildschirm entweder 80 Zeichen nach rechts, bzw. 249 Zeilen nach unten.
Die Bildschirmaufteilung ist eine weitere Besonderheit des Programmes.
a) 80 Zeichen in einer Zeile (entspricht der Druckbreite)
b) 249 Zeilen (jede Zeile ist numeriert, so daß der Benutzer immer genaue Informationen über den Umfang des Datensatzes hat. Die erste Zeile ist immer die Titelzeile, in der auch Tabulatoren gesetzt werden können.

Die Funktionen:

- Disk-/Kassettenrecorderbetrieb
- deutsche Beschreibung
- gesamte Befehle in deutscher Sprache
- Rechenfunktionen
- vertikales und horizontales Scrolling
- 80 Zeichen pro Zeile bei 249 Zeilen
- Formeinstellung für Randbegrenzung
- Formausdruck (links-rechtsbündig)
- Blockoperationen
- Befehlszusammenfassungen
- Kontrollstrukturen (Bedingung, Schleife)
- Rundschreibefunktion
- Tabulatorfunktion (horizontal-vertikal)
- Zeilennumerierung
- Sicherungsfunktion für eingegebene Daten
- Bildschirmeditor
- Auto-Repeat-Funktion auf allen Tasten
- außergewöhnlich hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit
- Automatisches Sortieren nach Buchstaben oder Zahlen
- Suchen nach Begriffen, Ausdrucken
- Ersetzen von Wörtern durch andere im gesamten Programm
- deutsche Fehlermeldung (syntaktische und semantische Analyse)
- Rechnungs- und Inventurroutinen
- Tauschen von Zeilen und Zeilenblöcken untereinander
- Vervielfältigen von gleichen Wörtern oder Zahlenwerten nach Belieben
- definierbare Warteschleifen

und anderes.

Bedienung:

Durch die im allgemeinen Computergebrauch unübliche Benutzung der deutschen Sprache ist dem User in unseren Landen ein großes Maß an Komfort zuteilgeworden, das diejenigen wohl zu schätzen wissen, die sich bislang mit englischsprachigen Programmen herumschlagen mußten.
Mir ist bislang noch kein derartiges Programm bekannt, das die genannten Vorzüge der „SEKRETÄRIN" bietet und zudem noch in Deutsch geschrieben ist. Weiterhin kann ich behaupten, daß durch die einfache Wahl der Auswahlkriterien im Programm die Anwendung sehr leicht ist und auch dem unbedarften User nach kurzer Eingewöhnungszeit das problemlose Umgehen mit der „SEKRETÄRIN" ermöglicht.

Positiv:
Umfangreicher Befehlssatz, Discetten- und Kassettenbetrieb möglich.
Negativ:
Leider nur für Dragon!

SPRINT BASIC:
Compiler im Test

Programm: Sprint Basic Compiler, **System:** Dragon, **Preis:** 59,–, **Hersteller:** Oasis, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

Ein Basic Compiler ist sicher nichts Besonderes. Doch wer hat geglaubt, daß es auch einen für den schon totgeglaubten Dragon 32 gibt? Seit einiger Zeit bietet die Firma Oasis den Compiler „SPRINT" für den Superpreis von nur 59 DM an. Was leistet nun dieses Compilersystem, und für welchen Anwender ist es geeignet?



Unsere Programmierabteilung versuchte, diese Fragen zu beantworten, als Sie den Compiler näher unter die Lupe nahm. Die erste Überraschung erlebten wir beim Auspacken der Compilerbeschreibung. Diese ist vollständig in Deutsch geschrieben, was wohl bei dem heutigen Softwaremarkt nicht selbstverständlich ist.
Neben der ausführlichen Compiler-Dokumentation besteht das Programmpaket aus der Compiler- und einer Demo-Kassette.

Tic Tac Toe als Demo

Als Demonstrationsprogramm für den Compiler wurde das bekannte Spiel TIC-TAC-TOE in einer 3D-Version mitgeliefert. Warum gerade ein Strategiespiel zur Demonstration eines Compilers mitgeliefert wurde, ist uns bis heute nicht klar, sagt es doch über den eigentlichen Vorteil compilierter Programme, die Geschwindigkeit, so gut wie gar nichts aus. Sicher wäre ein Spielprogramm mit Animations-Effekten wesentlich besser gewesen.
Als gut sind jedoch die Gestaltung sowie die Grafik des Demos zu bezeichnen, zeigt es doch, daß der Compiler nicht nur für Anwenderprogramme zu gebrauchen ist.

Neues Basic

Nachdem wir einige Seiten der Dokumentation studiert hatten, machten wir eine tolle Feststellung: Wir hatten keinen Basic- sondern einen Oasis-Basic-Compiler vor uns.
Nun, das hört sich schlimmer an, als es eigentlich ist, denn Oasis-Basic ist mit Dragon-Basic kompatibel! Dies hat den Vorteil, daß Programme mit Hilfe des eingebauten Interpreters geschrieben und auch getestet werden können.
Ist ein Progamm erstellt, so



kann dieses relativ leicht auf den Oasis-Basic-Standard umgeschrieben werden.

OASIS-BASIC

Nachdem wir etwas weiter in der Dokumentation des Compilers blätterten, stellten wir fest, daß es offenbar mehrere Oasis-Basic-Versionen im Handel gibt. Wir waren der glückliche Besitzer der Version 1.1, welches die neueste Ausführung darstellt. Zu dieser Version liegt auch eine weitere Dokumentation bei, welche jedoch leider in Englisch geschrieben wurde.
Dieser Beschreibung entnahmen wir, daß der Compiler nur Integerzahlen (ganze Zahlen) verarbeiten kann. Damit dürfte der Annwenderkreis des Compilers wesentlich kleiner werden. Kalkulations- und Programme der höheren Mathematik sind also nicht zu compilieren.
Ebenfalls weist Oasis-Basic in der Syntax und Handhabung vieler Dragon-Programme Unterschiede auf. Dies ist dadurch zu erklären, daß ursprünglich viele Dragon-Befehle nur oder auch für reale Zahlen gedacht waren und dies jetzt nicht mehr möglich ist. Für den Grafik- und Spieleprogrammierer sei gesagt, daß alle Grafikbefehle in Oasis-Basic enthalten sind. Auch im Bereich der Stringverarbeitung sind Änderungen vorgenommen worden. So waren beispielsweise in Dragon-Basic Strings mit bis zu 254 Zeichen zu belegen. In Oasis-Basic werden immer nur 32 Zeichen für einen String reserviert. Durch einen neuen Befehl lassen sich für Strings jedoch auch mehrere Zeichen reservieren. Die Methode mit dem Reservieren besitzt den Vorteil, daß sich so der Speicher optimal ausnutzen läßt.

Handhabung des Compilers

Nachdem alle Hürden überwunden wurden und ein Programm in Oasis-Basic geschrieben ist, wird dieses als ASCII-File auf Kassette geschrieben. Als ersten Test können Sie auch die Basic-Variante der Demokassette benutzen. Nun wird der Compiler eingeladen und gestartet. Dieser liest nun automatisch Zeile für Zeile des Basic-Programmes von der Kassette und setzt sie in Maschinensprache um. Man kann dabei wählen, ob das Listing auf Schirm oder Drucker ausgegeben werden soll.
In der Praxis hat sich diese Methode sehr sicher gezeigt, lediglich die Wartezeiten bei längeren Programmen wirkten etwas störend.

Geschwindigkeit des Compilers

Unser 30zeiliges Testprogramm wurde in wenigen Sekunden eingelesen und compiliert.
Bei unseren Testprogrammen ergab sich gegenüber von Basic-Programmen eine Geschwindigkeitssteigerung zwischen 2- und 10mal. Da diese Geschwindigkeit für einige Anwendungen immer noch nicht ausreicht, bietet der Compiler die Möglichkeit, eigene Maschinenroutinen in compilierte Programme mit einzubinden.

Fazit: Trotz einiger kleiner Schwächen des Compilersystems ist dieses für den etwas erfahrenen Basic-Programmierer sehr gut geeignet, um zu schnelleren Programmen zu gelangen.

Etwas nachteilig sind die Wartezeiten beim Compilieren, dies liegt jedoch daran, daß das System für den Kassettenbenutzer konstruiert wurde.
Abschließend sei gesagt, daß wir für einen Preis von ca. 59 DM mehr bekommen haben, als wir erwarten konnten.

Frank Brall

Positiv:
Hervorragende Dokumentation, günstiger Preis, einfache Handhabung.

Nachteil:
Umwandlung in Oasis-Basic nötig, längere Wartezeiten beim Compilieren längerer Programme.

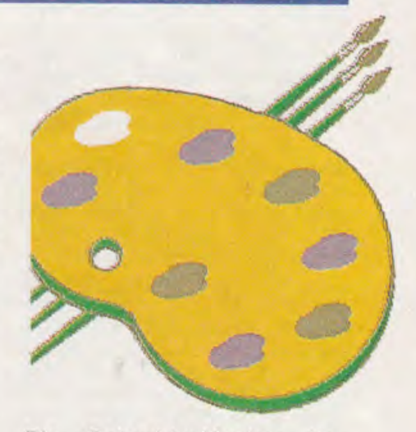
Das professionelle Malprogramm für den Schneider CPC und den Commodore C 64.

Profi Painter

Programm: Profi Painter, **System:** Schneider, C-64, **Preis:** 99,– (Disk), **Hersteller:** Data Becker, Merowingerstr. 32, 4000 Düsseldorf.
Obwohl es schon eine ganze Reihe leistungsfähiger Zeichenprogramme auf dem Markt gibt, bietet die Firma Data Bekker seit wenigen Wochen ihr neuestes Werk „PROFI PAINTER" an.
Nachdem wir einige Stunden mit dem Programm gearbeitet hatten, mußten wir wirklich sagen, daß sich Profi Painter positiv von den üblichen Malprogrammen abhebt. Dem Autor Olaf Siegel ist es gelungen, die Vorzüge und Vielseitigkeit der berühmten Programme GEM-DRAW und MAC-PAINT in Profi Painter zu vereinigen. Wie bei den berühmten Vorbildern wurde die Menuewahl durch eine Art „Pull-Down-Menue" erleichtert. Genau wie beim Apple-Macintosh oder bei GEM findet man bei Profi Painter eine Kopfleiste mit einigen Menue-Stichworten. Man fährt mit dem Cursor auf den gewünschten Begriff, 'klickt' an, und schon rollt das zugehörige Menue wie ein Rollo vom oberen Bildschirmrand nach unten.
Da der CPC und C-64 keine Maus besitzen, wurde deren Funktion von einem Joystick übernommen. Nach einer kleinen Eingewöhnungszeit läßt sich der Joystick genauso leicht bedienen wie die viel gerühmte Maus.

Unterschiedliche Versionen

Da sich Hardware-bedingt die beiden Versionen etwas unterscheiden, gehen wir zunächst etwas näher auf die C-64-Version ein.
Nach dem Starten des Programmes erscheint ein ansprechend gestalteter Bildschirm mit einem Rahmen, der die ganze Zeit in dieser Form sichtbar bleibt. In der schon erwähnten Kopfzeile findet man Begriffe wie INFO, FILE, EDIT, FONT und OPTION. An der linken Rahmenseite befinden sich 16 Symbolfelder, mit denen die Pinselarten eingestellt werden können. Auf der gegenüberliegenden rechten Rahmenseite können verschiedene Zeichenmuster angewählt werden. Die leistungsfähigsten Funktionen befinden sich auf der unteren Randleiste. Hier stehen Werkzeuge wie Bleistifte, Pinsel, Sprühdose, ein Tuscheglas, ein Radiergummi, aber auch eine Linie, sowie einige geometrische Figuren (Ellipse, Rechteck, Dreieck, Raute) zur Verfügung. Das Anwählen aller Funktionen geschieht ähnlich wie beim 520 ST durch Anfahren des entsprechenden Feldes mit dem Joystick-gesteuerten, pfeilförmigen Cursor und einem Druck auf den Feuerknopf des Joysticks.
Je nach der ausgewählten Funktion lassen sich nun Kreise, Ellipsen oder eine andere geometrische Figur zeichnen, ausfüllen, verschieben, kopieren oder schraffieren. Alle Funktionen können über Joystick bedient werden und werden blitzschnell ausgeführt. Besonders interessant ist auch die Spraydose. Diese Funktion verteilt ein angewähltes Muster analog zu der wirklichen Sprühdose, also in der Mitte satt und an den Rändern mit Streuung. Dieser Grafik-Effekt ist jedoch nicht ganz leicht zu beherrschen und bedarf einiger Gewöhnung.



Die Schneider-Version beherrscht noch einige Features mehr als die Commodore-Version. Die gleichen Funktionen, die man auf dem Commodore monochrom erlebt, beherrscht der CP-Profi Painter in Farbe. Und zwar mit ungeheuer vielen Varianten. Insgesamt stehen sieben Farbmenues zur Verfügung: eine aktuelle Zeichenfarbe aus einer Palette von vier Tönen, eine von 27 möglichen Hintergrundfarben und alle denkbaren Kombinationen für die zweifarbigen Muster.
Neben der möglichen Farbvielfalt bringt die Schneider-Version ein gewaltiges Plus an Geschwindigkeit. Die Autoren haben hier wirklich alles rausge-

holt, was auf dem Schneider möglich ist.

Fazit: Ich glaube, der Firma Data Becker sowie den Autoren dieses Werkes ist nur zu gratulieren. Wir haben in dieser Vorstellung nur einen kleinen Teil der Grafikmöglichkeiten aufgezeigt, welche jedoch die Leistungsfähigkeit dieses Programmes beweisen. Allein die GEM-ähnliche Benutzeroberfläche dieses Programmes versetzt den Anwender in Erstaunen. Was bislang dem 16-Bit-Rechner vorbehalten war, wird damit erstmals dem Homecomputerbesitzer zugänglich gemacht, und das zu einem Preis von 99 DM! **Frank Brall**

Positiv:
Hohe Geschwindigkeit, zahlreiche Funktionen, mehrere Schriftarten möglich.

Negativ:
Öfteres Nachladen erforderlich, nur für Epson-Drucker brauchbar.

Befehlsübersicht Profi Painter

64er	CPC	Bedeutung
Markierungsrahmen	Auswahlviereck	Bildausschnitt zur weiteren Bearbeitung markieren
–	Lasso	Beliebiger Gegenstand aus dem Bild wird verschoben
Scroll	Scroll	Verschieben des Arbeitsfensters über der gesamten Zeichenfläche
Text	Tex	Einfügen von Text in Grafik (mehrere Schriften und Stile)
Tuscheglas	Farbeimer	Ausfüllen einer Fläche mit einem gewählten Muster
Sprühdose	Sprühdose	Verteilen des gewählten Musters (wie beim Grafitti)
Pinsel	Pinsel	Malen (verschiedene Pinseldicken und -formen)
Bleistift	Bleistift	Freihandzeichnen (mit verschiedenen Strickstärken)
Radiergummi	Radiergummi	Löschen beliebiger Bildbereiche
Lineal	Lineal	Exakte Linien ziehen
Rechteck	Rechteck	in beliebiger Größe, leer und ausgefüllt
Ellipse	Rechteck mit abgerundeten Ecken	
Raute	Kreis	
Dreieck	Polygon	
Muster	Muster	zum Ausfüllen von Flächen

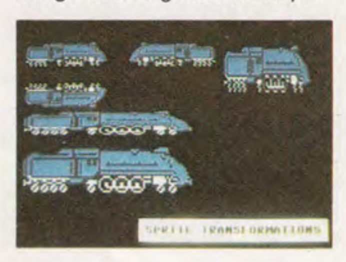
LASER BASIC + LASER BASIC Compiler

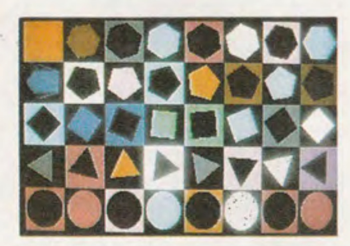
Programm: Laser Basic, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** 74,– (Disk), 56,– (Kass.), **Hersteller:** Oasis Software, **Vertrieb:** Ocean, Ocean House, 6 Centralstreet, Manchester M2 5NS, England.

Ein neues Zeitalter der Games-Programmierung hat begonnen. Nach den Erfolgen der Programme „White Lightning" bringt die Firma Oasis (Vertrieb Ocean) einen neuen „Game-Writer" auf den Markt, welcher die Programmierung eines Arcade-Spieles stark erleichtert.

Im Gegensatz zu dem Programm „White Lightning", welches auf der Basis eines Forth Compilers aufbaute, gestattet Laser Basic die Verwendung von über 250 neuen Basic-Befehlen, die speziell auf die Programmierung von Spielen zugeschnitten sind.

Damit soll erstmalig dem Basic-Programmierer die Möglichkeit geschaffen werden, leistungsfähigere und grafisch ansprechende Spiele zu entwickeln. Im Gegensatz zu Spielen, welche mit White Lightning entwickelt wurden, ist es nicht möglich, ablauffähige LASER-BASIC-Programme zu veröffentlichen oder zu verkaufen, da diese Programme immer den Interpreter zum Ablauf benötigen. Ein Kopieren des Interpreters ist aus sicher verständlichen Gründen untersagt.





Um diesen Nachteil wieder aufzuheben, entwickelte die Firma Oasis einen LASER-Compiler, welcher Laser-Basic sowie Standard-Basic direkt in Maschinencode übersetzt. Nach den Aussagen des Herstellers sind compilierte Programme frei von allen Rechten und können somit Verlagen oder Softwarehäusern angeboten werden. Selbst die Firma Oasis erklärt sich bereit, ein so entwickeltes Super-Spiel in ihr Angebot aufzunehmen.

Auch mit dem Vorgänger „White Lightning" wurden schon sehr leistungsstarke Programme entwickelt, so leistungsstark, daß einige sogar in Software-Listen der Firmen Mastertronic und Alligata wiederzufinden sind.

Laser Basic basiert auf den gleichen Grundlagen wie White Lightning, wobei die einzelnen Befehle bzw. Routinen sehr ähnlich aufgebaut sind.

Die LASER-Befehle lassen sich in 4 Gruppen unterteilen:

Grafik
Sound/Musik
Toolkit (Hilfsfunktionen)
Strukturiertes Basic

Interessant sind neben leistungsstarken Spritebefehlen auch die aus Pascal bekannten strukturierten Befehle, wie:

IF THEN ELSE
CIF CELSE CEND
REPEAT-UNTIL
ABELS



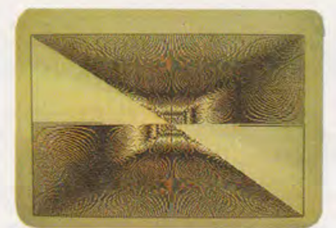


WHILE-WEND
EXIT
CASSE-OF-CASEND
PROCEDUREN
VARIABLE PARAMETER
ARRAYS als PARAMETER
MULTIPLE LINE FUNCTION

Bei den Toolkit-Funktionen handelt es sich im Wesentlichen um die schon aus anderen Erweiterungen bekannten Befehle, wie:

RENUMBER
AUTO
OLD
DIRECTORY
DOPPEL PEEK und POKE

Bei der C-64-Version wird zusätzlich noch die Möglichkeit geschaffen, auch Hexzahlen als Parameter zu verwenden. Die einzelnen Soundbefehle der CPC- und C-64-Version unterscheiden sich sehr stark voneinander. Grundsätzlich sind Befehle implementiert, um Musikstücke per Interrupt abzuspielen und Geräusche jeder Art zu erzeugen. Der Spectrum mußte aus sicher verständlichen Gründen ganz auf zusätzliche Soundbefehle verzichten. Der Sprite- und Grafikbehandlung wurden die meisten Befehle gewidmet. Wer einmal das mitgelieferte BASIC-DEMO gesehen hat, wird nicht für möglich halten, was alles auf seinem Bildschirm geschieht. Hier wird der Bildschirm gescrollt, Sprites jeder Größe bewegt, Monster mehr- und einfarbig rasen umher, Grafikwindows in



mehreren Bildschirmebenen und vieles mehr faszinieren jeden Programmierer. Wüßte man nicht genau, daß ein Basic-Programm abläuft, so würde man es nicht glauben.
Erreicht wird diese Geschwindigkeit durch die gezielte Ausnutzung des Systeminterruptes. Befehle, welche Musik spielen oder Sprites bewegen, werden ausschließlich durch den Interrupt bedient und halten somit nicht den Basic-Ablauf auf.
Sogar der Benutzer hat die Möglichkeit, durch einige Befehle eine Art Multi-Tasking Betrieb aufzubauen, wobei bestimmte Basic-Unterprogramme zu bestimmten Zeiten angesprungen werden. Dadurch können mehrere Programmteile gleichzeitig abgearbeitet werden.
Alles in allem sei gesagt, daß durch Laser-Basic die Fähigkeiten des Computers wirklich bis ins kleinste Detail ausgenutzt werden können. Interessant ist ebenfalls, daß die Firma Oasis nicht wie sonst zuerst die Spectrum-Version entwickelte, sondern mit dem Schneider CPC begann und dann die Spectrum-Fassung nachlieferte. Obwohl dem Schneider nun endlich die Möglichkeit gegeben wurde, Sprites (wirkliche Shapes) zu verwenden, kann man doch sagen, daß die C-64-Version mit über 255 neuen Befehlen noch etwas leistungsstärker ist. Unter anderem ist die C-64-Version mit einem schnelleren Kassettenhandling ausgestattet. Auch fertig entwickelte und compi-





lierte Programme können im Turboformat abgespeichert werden. Laser Basic wird mit einem umfassenden Handbuch geliefert, was bei einer solch leistungsstarken Basic-Erweiterung wohl nötig ist. Ich glaube, daß White Lightning hier einen würdigen Nachfolger gefunden hat. **Frank Brall**

Die Bewertung:

Positiv:
Grafikmöglichkeiten hervorragend, enorme Geschwindigkeit, viele Anwendungsmöglichkeiten.
Negativ:
Zur kommerziellen Nutzung ist Compiler erforderlich.

ROBCOM TURBO 50

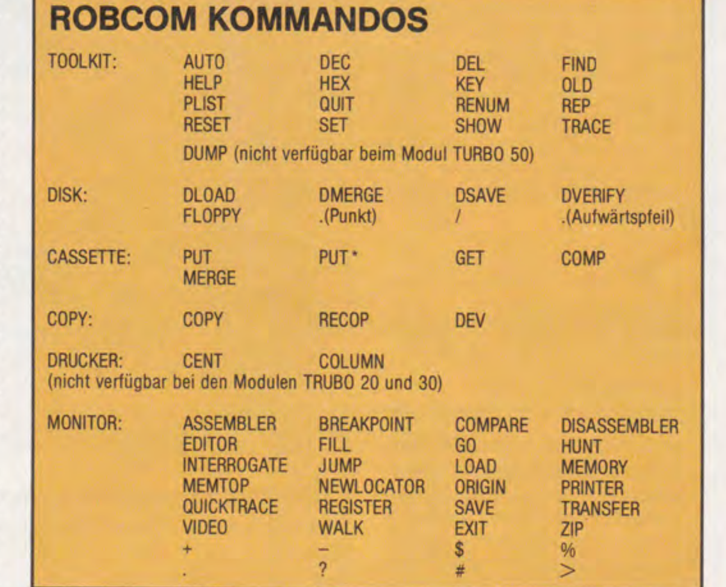
Programm: Robcom Turbo 50, **System:** Steckmodul für C-64, **Preis:** 159,–, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.

Turbo 50 ist eine Art Toolkit-Modul für den Commodore C-64. Neben den üblichen Toolkit-Befehlen stehen dem Programmierer eine ganze Menge weiterer Programmierwerkzeuge zur Verfügung. Wir haben uns die einzelnen Funktionen etwas näher angeschaut:
Turbo 50 wird zusammen mit einer englischen sowie einer deutschen Dokumentation geliefert. Das Programm selbst befindet sich auf einem kleinen Modul, welches in den Expansions-Port des C-64 eingesteckt wird. Sobald der Rechner eingeschaltet wird, meldet sich das Modul mit dem Copyrigth-Vermerk der Firma Robcom. Durch geschicktes Banking-Switch wird erreicht, daß kein Basic-Speicher verloren geht. Lediglich der Speicherbereich von $c000 bis $cfff geht für den Anwender verloren.

Bei der Programmierung hat sich ein RESET-Knopf am Modul als sehr nützlich erwiesen. Zwar werden damit die Basic-Pointer verstellt, so daß ein Programm scheinbar verloren geht. Gibt man jedoch den Befehl OLD ein, so ist das gelöschte Programm wieder vorhanden und kann weiter bearbeitet werden. Durch diese Technik kann ein bislang übliches Abstürzen von Programmen kaum noch passieren, es versteht sich von selbst, daß auch Maschinenprogramme erhalten bleiben.

Das Basic-Toolkit

Der Befehlsatz des Basic-Toolkit enthält mehr oder weniger die üblichen Standard-Toolkit-Funktionen. Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht aller eingebauten Kommandos:



ROBCOM KOMMANDOS

TOOLKIT:	AUTO	DEC	DEL	FIND
	HELP	HEX	KEY	OLD
	PLIST	QUIT	RENUM	REP
	RESET	SET	SHOW	TRACE
	DUMP (nicht verfügbar beim Modul TURBO 50)			
DISK:	DLOAD	DMERGE	DSAVE	DVERIFY
	FLOPPY	.(Punkt)	/	.(Aufwärtspfeil)
CASSETTE:	PUT	PUT*	GET	COMP
	MERGE			
COPY:	COPY	RECOP	DEV	
DRUCKER:	CENT	COLUMN		
(nicht verfügbar bei den Modulen TRUBO 20 und 30)				
MONITOR:	ASSEMBLER	BREAKPOINT	COMPARE	DISASSEMBLER
	EDITOR	FILL	GO	HUNT
	INTERROGATE	JUMP	LOAD	MEMORY
	MEMTOP	NEWLOCATOR	ORIGIN	PRINTER
	QUICKTRACE	REGISTER	SAVE	TRANSFER
	VIDEO	WALK	EXIT	ZIP
	+	–	$	%
	.	?	#	>

Wir haben uns die einzelnen Befehle näher angeschaut und eine Liste mit der entsprechenden Aufgabe des Befehles erarbeitet:

Standard-Toolkit-Funktionen sind:

AUTO Automatisches Ausgeben von Zeilennummern.
DEL Delete zum Löschen von ganzen Zeilenbereichen.
FIND Suchen von bestimmten Befehlen bzw. Textausschnitten.
HELP Setzt bei einem aufgetretenen Fehler den Cursor an die Fehlerstelle.
OLD Wiederholen von gelöschten Programmen (Reset/New).
RENUM Neunumerieren von Basic-Programmen.
DUMP Auflistung aller verwendeten Variablen.
QUIT Schaltet Modul ab.
TRACE Schrittweises Abarbeiten von Basic-Programmzeilen.

Weniger bekannte Toolkit-Befehle:

PLIST Seitenweises Umblättern von Basic-Listings.

SET Bildschirmfarben wählen.
SHOW Auflistung aller Basic-Befehle.
DEC Umwandlung von Hex- nach Dezimalzahl.
HEX Umwandlung von Dezimal- nach Hexzahl.
KEY Funktionstasten ein- bzw. ausschalten.
REP Tastenwiederholung für alle Tasten ein.
RESET Ein Systemreset wird durchgeführt.

Damit wären wir am Ende der Toolkit-Kommandos. Diese haben uns weniger imponiert, da die einzelnen Funktionen fast alle in den bekannten und schon sehr verbreiteten Basic-Erweiterungen eingebaut sind. Lediglich die Tatsache, daß das Einladen entfällt, dürfte für den Anwender wohl kaum ein Grund sein, dafür das teurere Modul zuzulegen. Etwas interessanter, jedoch nichts besonderes, sind die folgenden Kassettenbefehle:

PUT Speichert Programme 10mal schneller auf Kassette ab.
GET Lädt Programme, welche mit Put abgespeichert wurden, wieder in den Speicher.
COMP Verify für die schnell abgespeicherten Programme.
MERGE Programme, welche mit PUT abgespeichert wurden, können verbunden werden.

Neben den TURBO-Kassettenoperationen stehen für den Floppy-Anwender noch einige Befehle zur Verfügung:

DLOAD Ladebefehl mit 5facher Geschwindigkeit.
DMERGE Verbinden von mehreren Disketten-Files.
^ (Pfeil nach oben) Directory auf dem Schirm ausgeben.
.(Punkt) Floppy Fehlermeldung auf Schirm ausgeben.
/ Absolut an ursprüngliche Speicheradresse laden.
Floppy Ändert die Geräteadresse der angeschlossenen Floppy auf 9 um.
COPY Kopieren von Kassette/Diskette nach Kassette/Diskette. Wählbar Normal- oder Turbo-Format.
DEV Zum Abspeichern von mehrteiligen Programmen.
RECOPY Sicherheitscopy des soeben kopierten Programmes.

Funktionstasten

ROBCOM belegt die Funktionstasten des C-64 mit häufig verwendeten Funktionen.
Durch Tastendruck sind folgende Funktionen abrufbar:

f1 – COPY" ",2,2	kopiert von Kassette nach Kassette
f2 – COPY" ",2,8	kopiert von Kassette nach Diskette
f3 – DLOAD	lädt von Diskette
f4 – GET	lädt von Kassette
f6 – HELP	zeigt Fehler
f7 – QUIT + RUN	schaltet TURBOTOOL aus und
f8 – RUN	startet das Programm

Tonkopfeinstellung durch Software

Eine sehr brauchbare Einrichtung des Turbo-Moduls ist die Möglichkeit, mit Hilfe des Befehles GET den Tonkopf der Datasette einzustellen. Wir haben diese Möglichkeit mehrmal getestet und haben die Erfahrung gemacht, daß die Einstellarbeiten mit Hilfe einer einwandfreien Original-Kassette relativ brauchbar möglich sind. Eine ganz genaue Justierung ist jedoch nur mit einem Oszilloskop möglich gewesen.

Drucker am User-Port

Besitzer eines Standard-Druckers mit Centronic-Schnittstelle besitzen durch dieses Buch die Möglichkeit, ihren Drucker am User-Port anzuschließen. Dadurch entfällt das bislang teure Drucker-Interface. Durch den Befehl CENT werden alle Druckerausgaben auf den User-Port umgeleitet, so daß ein Umschreiben bereits vorhandener Programme nicht notwendig ist.

Komfortabler Maschinensprache-monitor

Neben den Toolkit-Funktionen ist ein vollständiger Maschinensprache-Monitor im Modul untergebracht. Dieser belegt 4 KBytes RAM und kann durch den Befehl in jeden beliebigen Speicherbereich gelegt werden. Durch diese Vorrichtung ist es möglich, Maschinenprogramme jeden Speicherbereiches unter die Lupe zu nehmen. Ist der Monitor durch MON aktiviert worden, so stehen folgende Befehle zur Verfügung:

MEMTOR Basic-Speicherobergrenze verlegen.
A Assemblieren: Befehle können als Mnemonics eingegeben werden.
B Breakpoint setzen.
C Speicherbereiche vergleichen.
D Disassemblieren von Speicherbereichen. Diese Auslistung kann editiert werden.
E Editieren im Bildschirmcode.
F Bestimmten Speicherbereich auffüllen.
G Maschinenprogramm aufrufen.
H Bytefolge suchen und ersetzen.
I Speicherbereich in ASCII auslisten.
J Sprung in Maschinenunterprogramm.
L Laden von Programmen.
M Speicher als Hex-Dump ausgeben.
N Umrechnen von verschobenen Maschinenprogrammen.
P Printerausgabe.
Q Schrittweises Abarbeiten von Maschinenprogrammen.
R Registerinhalte ausgeben.
S Abspeichern eines Programmes.
T Verschieben von Speicherbereichen.
V Text in Code wandeln.
W Maschinenprogramme im Einzelschritt abarbeiten.
X Zurück nach Basic springen.
Z Adresstabellen umrechnen.
+/–$/'/.#7 /? Erlaubte Funktionen innerhalb des Monitors.

Fazit:
Turbo 50 ist eine Sammlung vieler kleiner Utilities, welche schon sehr weit verbreitet sind. Auch die Listing des eingebauten Monitors ist für viele Assembler-Programmierer nichts Besonderes mehr. Sicher, es ist von Vorteil, wenn wir Toolkit-Funktionen und Monitor sofort nach dem Einschalten im Speicher haben, aber ist das den Preis, welcher zwischen 99 und 159 DM liegt, wert?

Frank Brall

Positiv:
Einladen entfällt (Modul), nützliche Hilfsfunktionen, eingebauter Monitor, schnelleres Kassetten- u. Diskettenverfahren.

Negativ:
Relativ teuer, keine programmierbaren Befehle für Grafik oder Sound.



Turbo 50: Neben dem Modul ist eine ausführliche Anleitung in deutscher und englischer Sprache beigefügt.
(Foto: Frank Brall)

HA(A)RMONIE PER COMPUTER

oder: Ist Computereinsatz im Friseurhandwerk sinnvoll

Von Bernd Zimmermann

★ FRIDAT

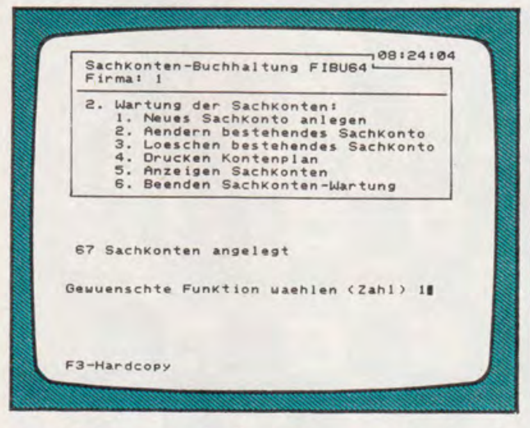
ASM stellt unter der Rubrik „Do it yourself" Anwenderprogramme vor, die zur Erleichterung verschiedenster Arbeitsabläufe von (Hobby-)Programmierern erstellt wurden. Wer selbst ein solches Programm entwickelt hat, setze sich mit uns in Verbindung. Wir werden über Ihre Ideen zur Vereinfachung von Arbeit, Haushaltsführung, Hobby etc. berichten und Ihnen auf Wunsch beim Verkauf Ihres Programmes behilflich sein. Anfragen und Zuschriften richten Sie bitte an: TRONIC-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege.

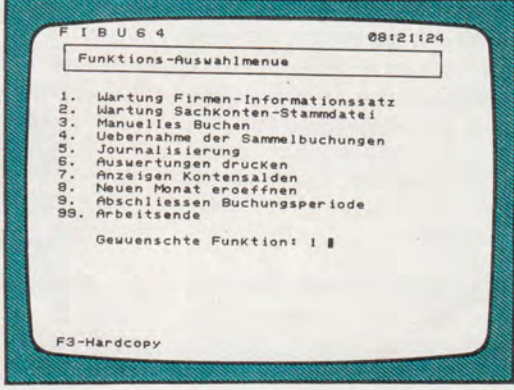


*Unser Foto zeigt die praktische Anwendung des Programmes *FRIDAT* in einem Ruhpoldinger Frisiersalon. Mit Leistungsstatistik, Inventur- und Registrierkasse seien nur drei von insgesamt 29 verschiedenen Einsatzmöglichkeiten genannt. (Foto: oh)*

Wir haben uns diesmal mit *FRIDAT* befaßt, einem Programm, das ein Ruhpoldinger Friseurmeister mit großem Erfolg in seinem Salon einsetzt. Zielsetzung bei der Erstellung des Programmes war, mit möglichst geringem Aufwand umfangreiche Daten zu erhalten, um mit deren Hilfe Organisation und Planung des Unternehmens zu vereinfachen. Mit *FRIDAT* wurde das Vorhaben, dem bei den üblichen anfallenden Verwaltungsarbeiten hohen manuellen Aufwand entgegenzuwirken, erreicht, ja sogar übertroffen.

FRIDAT basiert auf den von Dipl.-Kfm. Dieter Schneider entwickelten Kennzahlen. Das bedeutet für den wirtschaftlich denkenden Saloninhaber: zuverlässige Daten durch 29 Listen.





Das Computersystem *FRIDAT* besteht aus Computer, Datenspeicher, Bildschirm, großem Drucker, schnellem Kassendrucker und folgenden Programmen: Registrierkasse, Auswertung, Lohn/Grafik, Hauptprogramm, Initialisierung, Summierung und Kassenzettel.

Geeignet ist *FRIDAT* für Salons mit bis zu 50 Mitarbeitern; es übernimmt 29 verschiedene Dienstleistungen à sieben Preisen und gibt Übersicht über 500 Verkaufs- und 100 Kabinettartikel. Seine Kapazität ist erweiterbar. Weitere Funktionen von *FRIDAT* in Stichworten: Leistungsstatistik, Lohnlisten, Inventur, Errechnung des Pro-Kopf-Behandlungsfaktors etc. Darüber hinaus übernimmt das Programm die Adressenverwaltung, erledigt die Buchhaltung, schreibt Werbebriefe und vieles mehr.

FRIDAT ist preiswert zu beziehen über: Ruhpoldinger Frisierstube, G. Linder, Hauptstr. 43, Tel.: 08663/1544, 8222 Ruhpolding.

SCHACHECKE

Läßt so manchen ZUM ZUG KOMMEN!

Können Sie Schach spielen?

Von Frank Brall

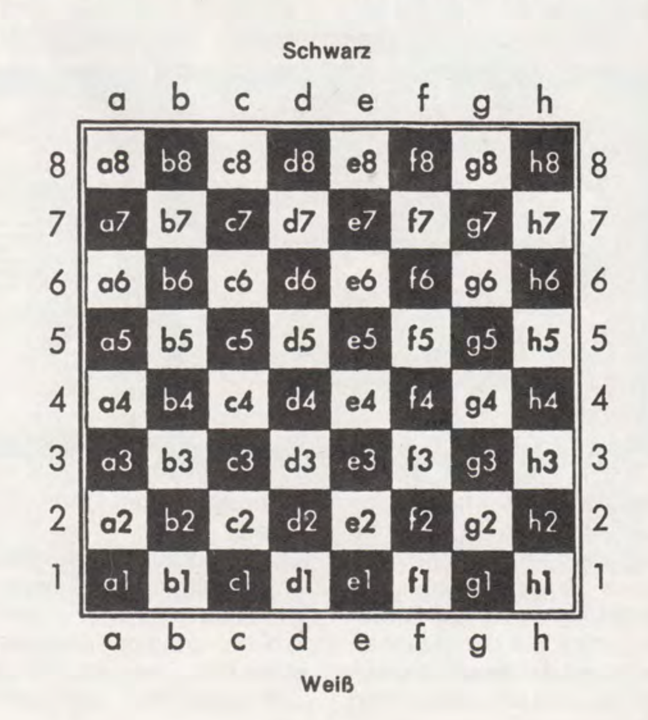
Sollten Sie diese Frage mit JA beantworten, so blättern Sie einfach weiter. Ansonsten finden Sie in diesem Bericht vielleicht einen kleinen Einstieg in die faszinierende Welt des Schachspielens.
Ich möchte Ihnen mit diesem kleinen Einstieg beweisen, daß das Vorurteil, „Schach sei ein schwieriges Spiel", nicht zutreffend ist. Die Regeln des Schachspieles sind so leicht, daß es eigentlich nicht schwieriger ist als „Mühle" oder sogar das bekannte „Mensch ärgere Dich nicht". Wer jedoch Spaß an dem Spiel gefunden hat, der wird sich noch intensiver damit beschäftigen und versuchen, durch verbesserte Strategie den Gegner zu bezwingen. Wer sich wirklich intensiv mit Schach befassen möchte, dem sei am Ende dieses Textes einige weiterführende Literatur empfohlen. Wir wollen uns jedoch in diesem Text nur mit den grundlegenden Regeln und dem Aufbau des Schachspiels beschäftigen.

Aufbau des Spielfeldes

Das Schachbrett wird zwischen den beiden Gegnern so aufgelegt, daß jeder Spieler an seiner rechten Ecke ein weißes Feld hat. Die 64 Felder sind aufgeteilt in Linien, die waagerecht von links nach rechts die Bezeichnung a-h und senkrecht die Ziffern 1-8 tragen. Damit ist jedes Feld bezeichnet und die Möglichkeit gegeben, jede Partie aufzuschreiben und nachzuspielen.

Ein Spieler führt die weißen Steine, der andere die schwarzen. Die Figuren werden in der Reihe a1-h1 weiß, a8-h8 schwarz, nebeneinander aufgestellt: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm. In der Reihe davor stehen die 8 Bauern. Bei der Aufstellung der Figuren ist darauf zu achten, daß die Dame immer auf dem Feld d steht. Somit steht bei den weißen Steinen der König rechts der Dame, bei den schwarzen links davon. Die weiße Dame steht also bei Beginn des Spiels immer auf einem weißen, die schwarze immer auf einem schwarzen Feld. Die Figuren stehen sich somit genau gegenüber.

Die Bewegung der Figuren
Die **Bauern** gehen in gerader Richtung ein Feld vorwärts. Sie dürfen weder rückwärts ziehen noch rückwärts schlagen. Wird ein Bauer zum erstenmal im Spiel gezogen, so darf er — muß aber nicht — zwei Fel-



der vorwärts gehen. Er schlägt anders als er geht, nämlich in schräger Richtung ein Feld vorwärts nach rechts oder links. Gelingt es ihm, die gegnerische Linie 1 oder 8 zu erreichen, so verwandelt er sich in eine Figur nach eigener Wahl, nur nicht in einen König. Man wird ihn wohl meistens zur Dame, der stärksten Figur im Spiel, verwandeln.

Der **Turm** geht in senkrechter oder waagerechter Linie nach links, rechts, vor oder zurück.

Der **Springer** (oder das Pferd) darf als einzige Figur andere überspringen. Er bewegt sich zwei Felder vorwärts und eines dazu seitwärts rechts oder links. Er schlägt also einen Haken und kann diesen nach jeder Richtung hin ausführen.

Der **Läufer** geht nur in schräger Richtung vor- oder rückwärts. Er verläßt daher im Gegensatz zu allen anderen Figuren nie die Farbe seines Feldes. Da in der Grundstellung ein Läufer auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld steht, spricht man innerhalb des eigenen Heeres von einem weißen und einem schwarzen Läufer.

Die **Dame** (oder Königin) vereint die Gangart des Läufers mit der des Turms und kann deshalb sowohl in gerader wie in schräger Richtung ziehen. Sie hat damit die größte Bewegungsfreiheit und ist deshalb die begehrteste Figur im Spiel.

Der **König** geht nur auf das benachbarte Feld vor-, rück-, seitwärts oder schräg. Eine Ausnahme bildet die Rochade, die vom König und einem Turm gleichzeitig ausgeführt wird. Diese Bewegung ist nur möglich, wenn König und Turm noch in Grundstellung und Läufer und Springer schon im Spiel sind. Bei der »kleinen Rochade« überspringt der weiße König das Feld zu seiner Rechten und setzt sich auf g1, der Turm überspringt gleichzeitig den König von h1 auf f1. Schwarz führt die gleiche Bewegung auf der 8. Linie aus. Bei der weniger gebräuchlichen »großen Rochade« setzt sich der weiße König auf c1, der Turm überspringt von a1 aus zwei Felder und seinen König und geht auf d1. Schwarz ebenso auf der 8. Linie. Die große Rochade ist erst möglich, wenn Springer, Läufer und Dame gezogen haben.

Das Spiel

Endzweck des Spieles ist, den gegnerischen König »matt« zu setzen, das heißt, ihm jede Bewegungsfreiheit zu nehmen, so daß er kein Feld mehr zur Verfügung hat, das vom Gegner nicht beherrscht wird. Je weniger Figuren und Bauern der Gegner zur Verfügung hat, desto schwieriger wird es ihm, seinen König vor dem »Matt«, der Niederlage, zu bewahren. Es wird also zunächst das Bestreben der Spieler sein, eine oder mehrere Figuren des Gegners ohne, oder mit geringeren eigenen Verlusten, aus dem Spiel zu entfernen, zu schlagen. Dies setzt voraus, daß eine feindliche Figur sich auf einem Feld befindet, das der eigenen Figur zugänglich ist. Der Gegner wird in diesem Fall entweder die bedrohte Figur auf ein anderes Feld setzen, oder er wird seine Figur »decken«, das heißt, sie durch eine zweite Figur schützen, die dann nach Wegnahme der eigenen den feindlichen Stein ihrerseits wieder schlägt. Man nennt dies einen Abtausch. Jeder Spieler ist bestrebt, günstig abzutauschen, das heißt, die eigene Figur gegen eine stärkere, feindliche, daranzugeben oder sich zumindest eine günstigere Position zu schaffen.

Nach der Dame ist der Turm die stärkste Figur. Ihm folgen Läufer und Springer, die als gleich stark zu werten sind. Man wird also beispielsweise ungern einen Turm für einen Springer geben. Der König, den man in den ersten beiden Phasen des Spiels vor feindlichen Angriffen durch die Rochade zu schützen gedenkt, kann im Endspiel zu einer sehr starken Figur werden.

Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt das Spiel. Er wird in der Regel mit den Mittelbauern d2 und e2 beginnen, da er dadurch den Läufern den Weg freigibt. Die erste Phase des Spiels ist die Eröffnung, in deren Verlauf man seine Figuren aus Grundstellung heraus entwickelt, um sich für den zweiten Teil, das Mittelspiel, günstige Positionen zu schaffen. Mit dem Mittelspiel beginnt der eigentliche Kampf um entscheidende Vorteile durch Figuren- und Positionsgewinn, um den feindlichen König in der dritten Phase, dem Endspiel mattzusetzen. Gelingt es keinem Spieler, ein Matt herbeizuführen, so endet die Partie „remis," also unentschieden.

Die vorliegenden Ausführungen können in gedrängter Form nur einen kleinen Abriß des Spielgeschehens geben. Deshalb sei jedem, der sich mit dem Schachspiel befassen will, geraten, sich einen guten Spieler als Lehrmeister zu suchen oder sich mit Schachlektüre zu beschäftigen, da es ihm nur dadurch möglich ist, in die Geheimnisse und Schönheiten des Schachspiels einzudringen.

Literaturhinweise für Schachfreunde oder solche, die es werden wollen:

H. GROB
Die Eröffnung in der Schachpartie
Schachverlag GROB Zürich 1974

H. Kmoch
Die Kunst der Bauernführung
Siegfried Engelhard Verlag Berlin 1956

D. E. Welsh
Computer Chess
Wm. C. Brown Publishers

Pachmann, Kühnmund
Computerschach
Heyne Verlag München 1980

B. Schwarz
Heim-Schachcomputer
Kiwi-Verlag München 1981

M. Gittel
Sargon – Portrait eines Schachprogramms
Eigenverlag Salzgitter 1983

H. C. Opfermann
Spielen mit dem Schachcomputer
Econ Verlag Düsseldorf 1980

R. Baumann
Computerspiele und Knobeleien programmiert in Basic
Vogel Verlag Würzburg 1983

Bartel, Kraas, Schrüfer
Das große Computerschachbuch
Data Becker 1985

SCHACHECKE

Aufruf an alle Händler und Autoren!

Das große Turnier der Schachprogramme

Wir beginnen in dieser Ausgabe mit einem Turnier der Schachprogramme. Teilnehmen können alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die aufgeführten Bedingungen erfüllen. Sollten Sie ebenfalls ein Programm entwickelt haben, welches die Bedingungen erfüllt, so können Sie dieses natürlich auch ins Rennen schicken.

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z.H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

Teilnahmebedingungen:

**Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:
C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.**

Spielbedingungen:

**Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.
Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.**

Vorstellung der Gegner

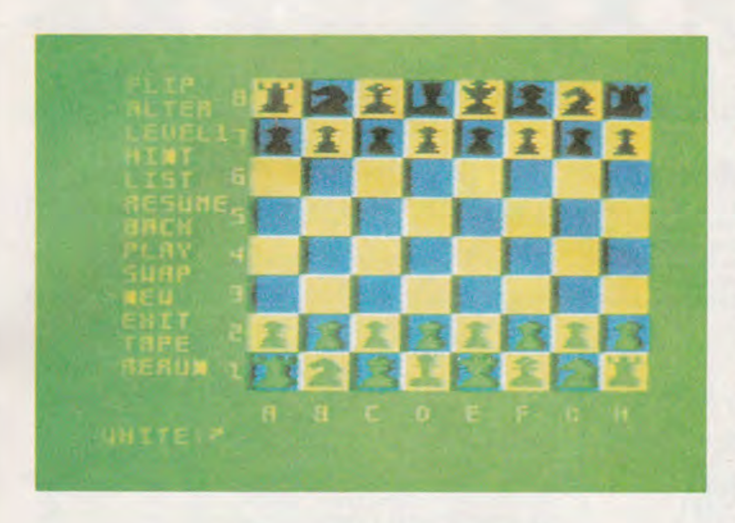
3D-Voice Chess

Bei 3D-Voice Chess handelt es sich um ein dreidimensional dargestelltes Schachspiel für den Schneider CPC.
Dieses wurde zusätzlich mit einer Sprachausgabe ausgestattet, welche jedoch nach unserer Meinung kaum verständlich ist.
Im Turnier wurde sie abgeschaltet, um die Bedenkzeit nicht dadurch zu beeinflussen.

Das Programm stellt sechs verschiedene Spielstufen zur Verfügung, wobei die erste Stufe etwa 8 Sekunden Bedenkzeit benötigt und die letzte Stufe bis zu 24 Stunden überlegt. Die Brettansicht des Spieles bedarf einiger Gewöhnung, da einige Figuren nur sehr schwer voneinander zu unterscheiden sind. Hier hilft auch nicht das Drehen des Spielfeldes. Ebenfalls schade ist, daß die Brettkoordinaten während des Spieles nicht erscheinen. Diese können durch eine Befehl zwar angezeigt werden, verschwinden jedoch beim nächsten Zug sofort wieder. Während des Spieles hat man die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln oder bestimmte Figuren zu setzen bzw. auszutauschen. Die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern, wurde nicht in das Programm implementiert. Ebenso vermißt der eine oder andere Spieler die Schachuhr. Ansonsten beherrscht das Programm alle Regeln des Schachspieles inclusive Rochade und EN PASSANT. Die Spielstärke des Programmes können Sie dem Turnier selbst entnehmen.

Kassette:	**65 DM**
Hersteller:	**DEEP THOUGHT SOFTWARE**
Vertrieb:	**Gigge Elektronik Schneeferner Ring 4 8500 Nürnberg 50**

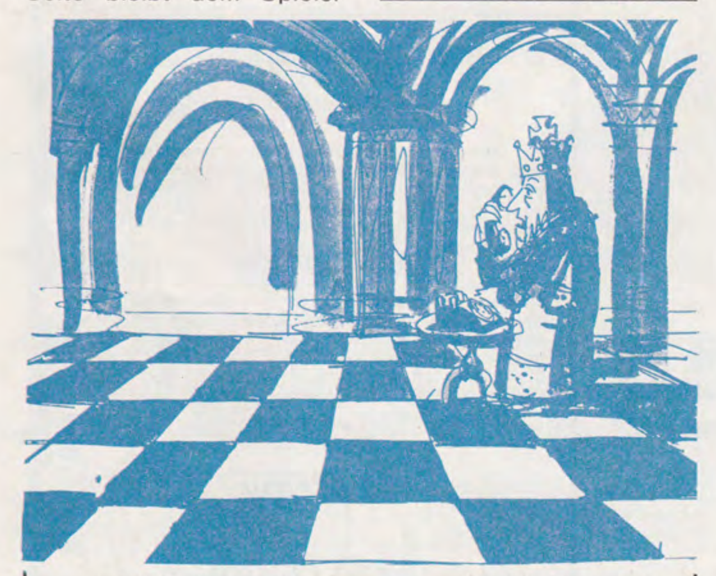




DRAGONCHESS

Bei Dragonchess handelt es sich um ein zweidemensional dargestelltes Schachprogramm für den DRAGON 32. Im Gegensatz zu 3D-Voice Chess ist Dragonchess mit wesentlich mehr Komfort ausgestattet. Zum Beispiel gestattet Ihnen das Programm das Abspeichern und Einladen beliebiger Spielstände. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Spielsituationen beliebig aufzubauen und so den Computer zum Lösen von Schachproblemen zu nutzen. Eine Schachuhr wurde leider auch bei Dragonchess nicht implementiert. Die Wahl der Seite bleibt dem Spieler ebenfalls frei überlassen. Obwohl die Grafik nicht so ansprechend wie bei 3-D-Voice Chess ist, sind hier die Figuren wesentlich besser zu unterscheiden. Auch Dragonchess beherrscht alle Regeln des Turnierschachs inclusive den bekannten Sonderzügen. Dem Spieler stehen drei Level zur Verfügung, wobei die Bedenkzeit je nach Spielsituation etwas schwankt. Im ersten Level lag diese im Schnitt bei etwa 8-15 Sekunden.

Kassette: 39 DM
Hersteller: Oasis Software (1983)
Vertrieb: Karsten G.Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach



„... wie Sie wissen, ist meine 'Bewegungsfreiheit' leider etwas eingeschränkt!"

Das erste Turnier:

Dragonchess gegen 3-D Voice Chess

Unser neuer ASM-Schach-Champion heißt:

3D-VOICE-CHESS

3D-Voice Chess ließ in Hin- und Rückspiel keine Chance für den etwas ratlosen Dragon.
Die Spielstärke wurde so gewählt, daß beide Gegner eine Maximalzeit von etwa 10 bis 15 Sekunden nicht überschreiten konnten. Beide Gegner nutzten zu Beginn des Spieles nur einen Bruchteil von der ihnen zugestandenen Zugzeit. Da beide Programme anfangs mit gleichen Zügen antworteten, erwartete ich ein spannendes Match. Nach den ersten sechs Zügen wandelte sich das Bild jedoch völlig! Die Zugzeit beider Gegner stieg enorm an, wobei jedoch Dragonchess fast immer doppelt so lange überlegte wie 3D-Voice Chess. Trotz der längeren Bedenkzeit machte Dragonchess ab dem sechsten Zug immer mehr Fehler. Er versuchte, den Gegner mit aller Gewalt in Schach zu setzen, dabei störte es ihn nicht, wenn sein Angreifer dadurch geschlagen wurde. Voice Chess nutzte diese Fehler und begann bald, sehr zielbewußt auf das Schachmatt hinzuarbeiten. Im Zug Nummer 23 war es dann endlich soweit, Voice Chess bot dem Gegner, welcher schon viele Figuren lassen mußte, zum ersten Mal Schach. Danach war es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Matt folgte. Im Zug 31 machte Voice Chess dem Spiel ein Ende. Im „Rückspiel" konnte sich der Dragon etwas länger halten, hatte jedoch ebenfalls keine Chance. Bleibt die Frage, wie sich 3D-Voice Chess im nächsten Turnier bewährt?

Frank Brall

Zum Nachspielen hier das Turnier:

	3D-VOICE CHESS		Dragonchess
B	E2-E4	B	E7-E5
P	G1-F3	P	G8-F6
P	B1-C3	P	B8-C6
B	D2-D4	B	E5:D4
P	F3:D4	L	F8-B4
L	C1-G5	L	B4:C3+
B	B2:C3	B	H7-H6
L	G5:F6	B	G7:F6
L	F1-C4	P	C6-E5
D	D1-E2	B	C7-C5
P	D4-B3	D	D8-B6
B	F2-F4	P	E5-G6
	0-0	D	B6-D6
D	E2-E3	B	B7-B6
T	A1-D1	D	D6-C6
B	F4-F5	P	G6-E5
L	C4-D5	P	E5-F3+
T	F1:F3	D	C6-A4
L	D5:A8	L	C8-A6
T	D1-D6	K	E8-E7
B	E4-E5	T	H8:A8
D	E3-F4	L	A6-C4
B	E5:F6+	K	E7-F8
T	F3-E3	B	H6-H5
D	F4-F3	T	A8-C8
T	E3-E7	B	H5-H4
T	D6-D7	B	A7-A6
D	F3-E4	B	H4-H3
T	E7:F7+	K	F8-G8
T	F7-G7+	K	G8-H8
T	E4-H4 MATT		


BBG

Denk(-)mal!

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele



MIRRORSOFT, Mirror Group Newspapers Ltd







Programm: Spitfire 40, **System:** C-64/Schneider, **Preis:** 39,95 DM (Kass), 59,95 DM (Disc), **Hersteller:** MIRRORSOFT, Holborn Circus, London EC1P 1DQ, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Wir schreiben das Jahr 1940. Der Kampf um Britannien entbrennt. Sie befinden sich in einem britischen Ausbildungsgeschwader irgendwo im Südosten Englands. Auf dem Ausbildungsplan steht das Training mit der berühmten „Spitfire". Die Luftschlacht um England steht bevor, Sie werden gebraucht. Die Spitfire ist eine sehr manoevrierfreundliche, leichte Maschine, die im Kampfeinsatz bereits erprobt wurde. Sie erfordert jedoch von dem Piloten eine totale Beherrschung und eine „Einheit", wenn es um ein ausgeprägtes Fluggefühl geht. Bei diesem „lebensechten" Simulator – keine tautologische Redewendung – lernen Sie, mit der SPITFIRE 40 umzugehen. Neben Trainingsflügen und „Probe-Kämpfen" müssen Sie dann in der dritten Phase so richtig hautnah ran an den Feind.

Ich habe sowohl die 64er als auch die Schneider-Version von MIRRORSOFT getestet und muß gestehen, daß Graphik und Handhabung der Spitfire bei SCHNEIDER wesentlich besser waren. Erstaunlich? Mag sein, aber der hochgelobte C-64 ist eben nicht in allen Belangen der Superstar!

Das Handbuch – welches auch bei dieser Simulation nicht fehlen darf – gibt genauesten Aufschluß über den Tastenbelegungsplan, d. h., wie man starten, landen und sich im Kampfgeschehen verhalten muß. Die Graphik ist überzeugend, der Sound vom Allerfeinsten und die Effekte beim Flug selbst durchaus ansprechend. Ein Spiel, das man besitzen sollte! **(Manfred Kleimann)**

Grafik	9
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	8

★ Ein Kugelstoßer wird zum starken Mann bei den „Highland"-Games!!

Programm: Strong Man, **System:** Spectrum/Schneider/C-64/Atari/MSX/Electron/BBC, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** MARTECH, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE, England

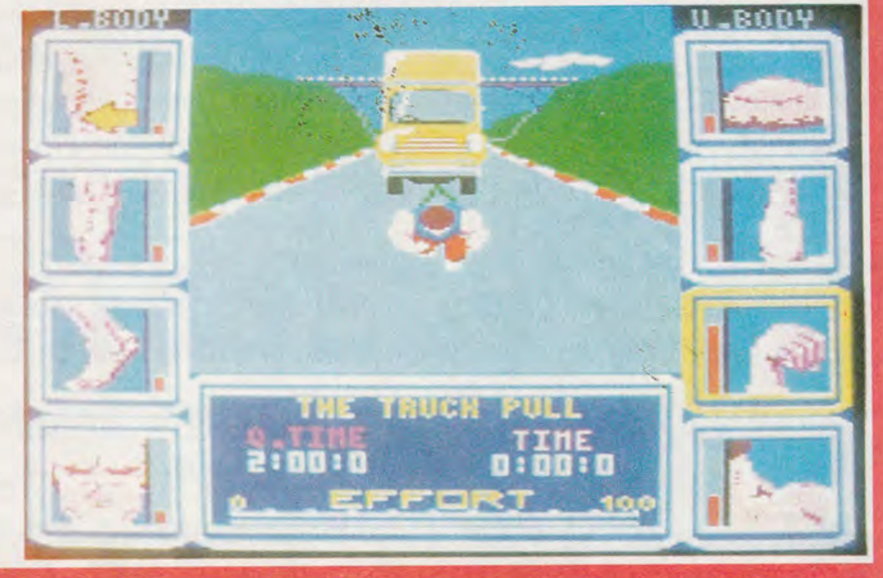
Es ist in der Software-Branche nicht ganz unüblich, daß ein (britischer) Sportler „seinen guten Namen" für ein Produkt hergibt. Geoff Capes, englischer Kugelstoßer, Olympia-Teilnehmer und Highland-Games-Champion (eine Art von Kraftprobe für starke Männer, die alljährlich in den Highlands von Schottland ausgetragen wird, Anm. d. Red.), tat gut daran, dem Programm STRONG MAN seinen persönlichen (Namens-) Stempel aufzudrücken. Zu gut „läuft" dieses Spiel in den britischen und kontinentaleuropäischen Hitlisten.

„Was sind Sie, ein Mann oder eine Maus?" Dies ist die Herausforderung von MARTECH beim Spiel STRONG MAN. Strong Man ist ein Simulations-Spiel ganz besonderer Güte. Hier wird nicht nur etwas handbuchmäßig vorgeplänkelt, hier geht es fast „actionmäßig" zur Sache. Strong Man ist ein sportlicher Wettkampf, bei dem die Simulation in der Planungs- und Trainingsphase besteht. Es geht um die weltweit berühmten Spiele der starken Männer, die im schottischen Hochland ihren Meister in den verrücktesten Disziplinen ermitteln. So müssen Sie einen Lkw ziehen, einen dicken Baumstamm in Rekordzeit durchsägen, einen Pkw umkippen, schwere Eichenfässer auf einen Lastwagen laden und ein kräftezehrendes Ringen bestehen. Zu Beginn des Spiels – ich habe die Spectrum- und Schneider-Fassung getestet – erscheint die Trainings-Phase. Nun müssen Sie innerhalb von 20 Sekunden so stark mit dem Joystick „rudeln", bis Sie ein optimales Kräftepotential erreicht haben.

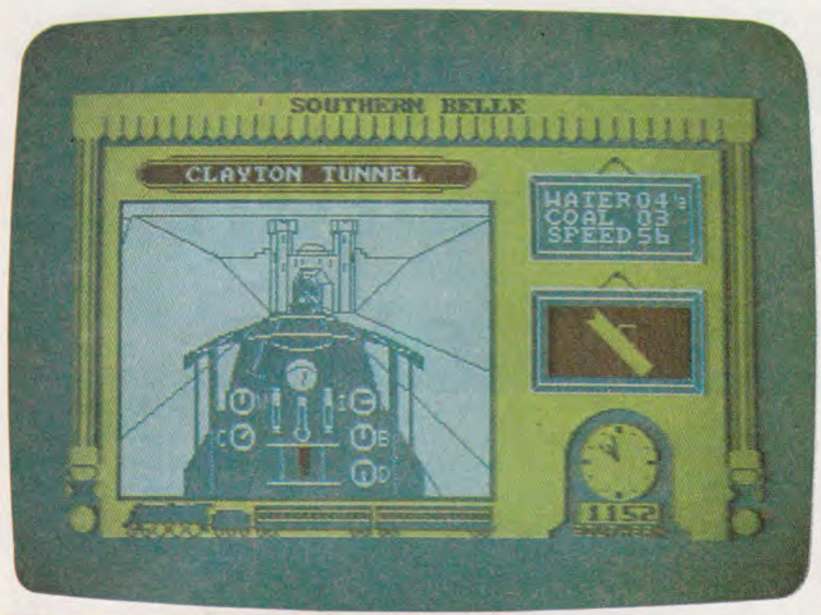
Grafik	9
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	10

Dann geht's zur ersten Disziplin, dem Lkw-Ziehen. Sie müssen die Kräfte, die Sie im Training erreicht haben, auf die verschiedenen Muskelpartien von Geoff's Körper verteilen. Wenn der Startschuß fällt, zeigt ihnen ein Indikator an, welche Muskeln gefordert werden. Schnell mit dem Joystick drauffahren und den Feuerknopf drücken. Nun bewegt sich der „starke Mann", die Ziellinie ist bald in Sicht. Übrigens: Im Gegensatz zur Schneider-Fassung ist beim Spectrum-Programm die erste Aufgabe etwas einfacher zu lösen! Gewinner ist derjenige Spieler, der am weitesten kommt oder die meisten Punkte erhält. Also, kühlen Kopf bewahren und mit den Kräften gut haushalten! STRONG MAN ist ohne Zweifel eines der besten strategischen Simulations-Spiele, die ich je auf dem Bildschirm gesehen habe. Bravo, GEOFF, Bravo, MARTECH!

(Manfred Kleimann)



★ Die perfekte Simulation!



Programm: Southern Belle, **System:** Schneider/ Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon, OX14 4RX, England.

Tschk, tschk, tschk ... sie rollt, die gute alte SOUTHERN BELLE! Da gibt es Flug-Simulationen, Autorennen in „Simulationsform" oder auch Space Shuttle-Simulationen, und, was kommt nun auf uns „zugeschnaubt"? Eine perfekte Simulation eines traditionsbeladenen alten Dampfrosses!

HEWSON CONSULTANTS hat sich ans Werk gemacht (zunächst für den Spectrum), für den Schneider eine authentische Beschreibung der guten alten Zeit in Form von Software umzusetzen.

Die SOUTHERN BELLE zeigt Ihnen, wie es anno dazumal war, mit einer Dampf-Lokomotive von der Victoria Station nach Brighton zu fahren. Sinn der Simulation ist es, eine 1930er Southern Belle ans Ziel zu bringen, den Zeitplan einzuhalten, die Instrumente genauestens zu beobachten und den armen, alten Heizkessel nich in die Luft zu jagen. Sie denken, dies ist nichts besonderes? Wenn Sie dieses Spiel erst einmal in Ihren „Dampf-Kraft"-Schneider (oder -Spectrum) eingeladen haben, werden Sie die feine Graphik bewundern und versuchen, den alten Kasten sicher durch die einzelnen Ortschaften zu geleiten.

Jetzt werden Sie zumindest eine Stunde lang mit der Maschine beschäftigt sein. Die entspricht auch ungefähr der Reisezeit zwischen London-Victoria und Brighton.

Es gibt sieben Levels – angefangen vom Trainings-Lauf, wo Sie alles über die Maschine erfahren, bis hin zur perfekten Kontrolle der „Bord"-Instrumente. Im Menue können Sie diese Punkte beliebig wählen, bis Sie es zur absoluten Perfektion gebracht haben. Aber Achtung! Sie werden einige Zeit damit verbringen, die recht ausführlichen Instruktions-Anleitungen zu studieren, erst dann wird die „RALLYE BRIGHTON" zu einem Genuß!

Die Graphik ist im Vector-Linien-Stil gehalten, der Sound recht ordentlich. Am unteren Bildschirmrand befinden sich Zustandskontroll-Leisten, die Ihnen gnadenlos Ihre Fehler melden, die, Sie, bitte schön, auch beheben sollten. Auch werden Wassertemperaturen im Kessel und der Zustand Ihrer „Kohlen" sowie Strecken-Signale angezeigt.

Insgesamt gesehen, ist mit SOUTHERN BELLE ein Programm geschaffen worden, das nicht nur den „Eisenbahn-Freaks" unter den Computer-Besitzern Freude bereiten wird. Allein das Zuschauen eines „verkappten Lokomotiv-Führers" wird in einem solchen einen vielleicht langerwünschten Kindheits-Traum erfüllen.

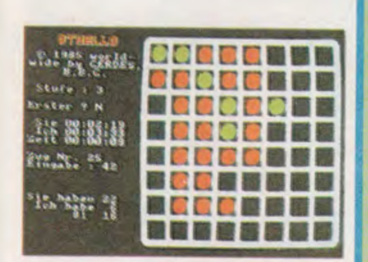
(Manfred Kleimann)

Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	10

★ Strategie ist Trumpf

Programm: Othello, **System:** Schneider, **Preis:** 39 Mark (Kass/Disc), **Hersteller:** BBG-Software, Beimoorweg 2–4, 2070 Ahrendsburg

OTHELLO von BBG-SOFTWARE ist nur eines der zahlreichen, guten Produktionen eines aufstrebenden deutschen Software-Hauses. Othello, vielen auch unter dem Namen REVERSI bekannt, ist nun auch in einer spielstarken Version für den Schneider zu bekommen. Der Sinn und Zweck des Spiels dürfte wohl den meisten ASM-Lesern bekannt sein. Dennoch, an dieser Stelle eine kurze Erläuterung: Othello ist ein Brettspiel, das auf einem 8 mal 8 großen Feld gespielt wird. Jeder Spieler, oder aber Computer gegen den Spieler, hat eine Farbe für seine Steine.



Die Spieler setzen nun abwechselnd einen Stein, mit dem Ziel, möglichst viele gegnerische Steine einzuschließen und somit in seine Farbe „umzuwandeln". Sind alle Steine auf dem Feld gesetzt, so ist das Spiel beendet. Sieger ist die Partei, die in der „Endabrechnung" die meisten Steine stellt.

OTHELLO ist das „computerische" Gegenstück zur beschriebenen Reversi-„Brett"-Fassung. Die Idee und die Spielbarkeit wurde gut auf den Computer umgesetzt. Graphik und „Spielstärke", sprich Qualität des Programmes, konnten beim Test voll überzeugen. Die Handhabung ist denkbar einfach, da der Computer alle dem Spieler möglichen Züge durch einen zweistelligen Zahlencode anzeigt, den man nur noch einzutippen braucht. Othello ist allen Schneider-Brettspiel-Freunden ans Herz zu legen.

(Ottfried Schmidt/M.K.)

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9

✦ Der „QL" kann auch fliegen – und wie!

Programm: QL Flight Simulator, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 75,– DM, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England

„Auf und davon", so könnte die Devise der britischen „Allround-Firma" MICRODEAL lauten, wenn es um den neuen QL FLIGHT SIMULATOR geht. Etwas abgewandelt kennt man dieses Programm schon vom Dragon her. Dort der Titel: WORLDS OF FLIGHT.

Doch: Zurück zum Ausgangspunkt, besser gesagt: zur Piloten-Kanzel: Sie befinden sich zunächst im Cockpit Ihrer einmotorigen Maschine. Sie beobachten und checken Ihre Instrumente, die einer alten Einmotorigen angemessen, etwas spärlich ausgefallen sind. Doch: Jetzt beginnt der Reiz. Startet der Oldtimer, oder startet er nicht? Ein Druck auf einen Knopf (man stelle sich vor: **nur** ein Knopf!) und schon beginnt das Ding einen Höllenlärm zu machen. Man beobachtet den Kompaß, danach den Höhenmesser, setzt den „ersten Gang" ein und gibt Gas. Jetzt ist sie abgehoben. Ihre Flugreise wird nun etwas problematisch: Sie müssen auf Brücken, Bergketten und auf die Wetterbedingungen achten, dann läuft alles glatt. Etwas wackelig ist der Flug schon, und so war ich „am Ende" der Reise beim Landeanflug wahrlich „am Ende". Aber: Es hat einen Heidenspaß bereitet. Dieser Simulator wird wohl für alle QL-Besitzer zu einem „Muß" werden! Übrigens: Wie es sich gehört, ist ein ausführliches Handbuch beigelegt. Auch der, wie ich meine, vernünftige Preis wird den QL-Usern schmeicheln!

(M. Kleimann)

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	8
Spielwert	10

ADVENTURE-SPIELE: Mehr als nur Text und Grafik!

Von Manfred Kleimann

Adventures – zu Deutsch: Abenteuerspiele – waren so ziemlich die ersten Produkte, die man für seinen Heim- oder Personal-Computer bekommen konnte. In England sind diese sehr beliebt, weil Spannung, Witz und eigenes Nachdenken gegeben sind bzw. gefördert werden. In unseren deutschsprachigen Gefilden hat der Boom etwas abgenommen. Möglicherweise liegt es daran, daß es Adventures meist nur in englischer Sprache gibt. Aber – wie ich finde – auch mit wenig Englischkenntnissen und einem Wörterbuch werden Ihnen die zum Teil herrlich aufgebauten Abenteuer-Spiele auch großen Spaß bereiten.

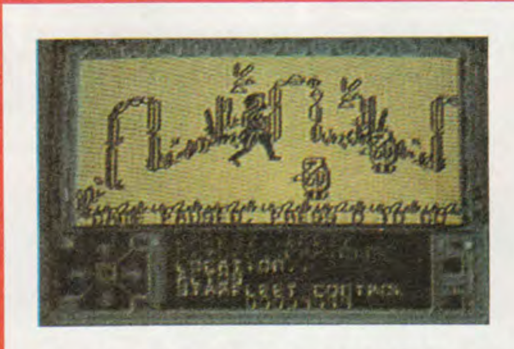
Was ist ein Adventure? Ein Adventure besteht zur einen Hälfte aus Grafik und zur anderen aus Textinformation, die Ihnen helfen soll, die Rätsel und Aufgaben zu lösen.
Zu Beginn eines jeden Adventures befinden Sie sich in einer bestimmten Umgebung wieder: Entweder im Dschungel, in einem Haus, am Strand oder auf einem Schiff. Beim ersten „Hinsehen“ erfahren Sie auch etwas über die Atmosphäre; ob es also ein düsterer Wald oder ein komfortables Hotel ist. Die Einstimmung in das Spiel ist vonnöten. Der Hauptbestandteil des Bildschirms wird von der Grafik bestimmt, die Ihnen zeigt, wo Sie sind, was Sie sehen, welche Gegenstände oder Personen erforscht werden können.

Der andere Teil besteht aus der Textinformation, die angibt, wohin Sie gehen können, was zu tun ist, und wie man einen Gegenstand aufsammeln kann.
Der Rest des Bildschirms ist nun für Ihre Eingabe und Ihre „Eingebung“ offengelassen. Hier tragen Sie ein, was Sie zu tun gedenken. Der Computer wird diese „Botschaften“ registrieren und beantworten.
Aber: nicht jedes Adventure ist gleich aufgebaut! Bei manchen ist die Grafik kleiner und nicht so zahlreich, oder die Vokabeltechnik hat eine unterschiedliche Struktur. So werden bei einigen nur „Zwei-Wort-Befehle“ verstanden (Verb + Subjekt/Objekt); bei anderen dagegen können Sie ganze Sätze oder gar Satzsequenzen eingeben.
Doch: Noch immer gibt es einige „Vertreter“ dieser Gattung, die nur einen sehr beschränkten Wortschatz besitzen, manch' wichtiges Wort gar nicht akzeptieren und somit das Spielen langweilig machen. Deshalb empfielt es sich, immer die Anleitungen zum Spiel genauestens durchzulesen!

Einfache Eingabemöglichkeiten sind fast jedem Adventure geläufig: N, S, E, W, U, D (für: Norden, Süden, Osten, Westen, Auf und Ab). Zusätzlich haben sich auch noch folgende Standard-Befehle „eingebürgert“: HELP (Hilfen, wenn Sie mal steckenbleiben), „I“ (für INVENTORY). Damit können sie abfragen, welche Gegenstände Sie bei sich tragen.

So gehen, fliegen oder fahren Sie von ROOM zu ROOM (Deutsch: Raum; auch so genannt, wenn Sie sich in einem Waldstück oder auf einer Treppe befinden) und lösen Ihre Aufgabe.

Wer das ewige „Ballern“ satt hat, dem sei ein solches spannendes und unterhaltsames Adventure ans Herz gelegt! Adventure sind oftmals eine echte Herausforderung, die „Mut“, Konzentration und Intelligenz fordert. Dies aber bereitet noch immer sehr vielen Leuten einen Riesenspaß. Ich zähle mich auch dazu!





Zwei typische Beispiele der „Gattung-Adventure“: links sieht man den neuen, modernen „Vertreter“ (Abenteuer wird mit Action kombiniert), rechts dagegen den klassischen (übersichtliche Graphik und gute Textinformation).



Kleinanzeigen in 

VERKÄUFE

★ **Lohn- u. Einkommensteuer** Super Jahresausgleich, Steuerkl.-wahl, Monatslohnst.: Cass. 60,– Disk. 70,–/75,– DM. Jährl. Aktualisierung ohne Neukauf. Info gegen Porto für C-64/128 u. Schneider CPC 464/664/6128.
Horst Ilchen, Niederfelderstr. 44, 8072 Manching, ■ 08459/1669

★ **Supersoftware beim All- C-C** Brunos Boxing, S-Games I+II, H. Games I+II, Broad-Street, Print Shop, Airwolf, The Rocky Horror Picture Show, Karateka, Exploding, Elite, Franky goest to Hollywood u.v.a. Info mit Liste beim „All-C-C" auch Tausch (bitte Liste beilegen). Alles an Andreas Neufeld, Rovenkampstr. 1, 4460 Nordhorn. All-Commodore-Club.

Umfangr. Hausverwaltung für CPC 464-6128, 3"-Disk. DM 150,–, Kassette DM 140,–. Info anfordern, Tel. 02129/8103.

Commodore 16/116: Wir haben die Programme, die Sie suchen! Fordern Sie noch heute die größte Liste überhaupt für den Commodore 16/116 an: Riesenauswahl an Zubehör und Software vorhanden. Infos bei: Andreas Bachler, Blücherstr. 24, 4290 Bocholt.
16 ☆ COMMODORE ☆ 116

★ **Verk. Schneider CPC 464** ★ (5 Monate alt) mit Software, Hefte, Disketten und Datenrecorder für 1200,–DM wegen Systemwechsel. Dr. H. Hübers, 6601 Hanweiler. ☎ 06805/4840 ab 18–19 Uhr.

★ **ACHTUNG!!! ACHTUNG!!!** ★ Verkaufe dringend C-16 mit Datasette und ca. 60 Programmen und ca. 15 Superspiele (Flugsimulator). VHB 200,– DM. Bitte melden bei: Dietmar Schmigon, An den Gehren 34 b, 4800 Bielefeld 1. SCHNELL!

✦ **ACHTUNG!!! ACHTUNG!** ✦ Verkaufe Commodore 16 + Datasette + Joystick + Programme. Preis nach Vereinbarung. Verhandlungsbasis 190 DM. Angebote an: Jörg Ecker, Bildstockstraße 84, 6689 Merchweiler oder Tel. 06825/46904.

C-16/116, plus 4
Commodore Sachbuchreihe, Band 6.
ROM-Listing (Deutsch)
Erstklassig Dokumentiert
DM 49 + Nachnahme und Verpackung
Karl-Heinz Pflaum
Schönblick 17,
5350 Euskirchen 27

C-tronic ➡ C-tronic ➡ C-tronic ➡ Sonderpreise ⬅ Datenträger, Kabel, Druckerpapier, z. B. C-15 ca. 5 St. DM 9,80; 10 St. DM 18,–. Disketten DS, 00 DM 99,50; Etiketten z. B. 1000 St. 17,50; Joystickkabel DM 7,20; Info gratis, oder gleich bestellen bei: C-tronic, M. Gauger, Weissenhofstr. 21, 7121 Löchgau.

☆ **VC-20-Besitzer verkauft:** ☆ 8K-Ram-Erweiterung für 60,–– DM und Spiele-Cassetten z. B. Defender oder Ufo. Adressen-Register, Black-Jack-1744 für 10,–– DM und Joystick für 15,–– DM. Adresse: Martin Stahmer, Friedrich-Ebert-Damm 26, 2000 Hamburg 70
☆☆☆☆ ACHTUNG ☆☆☆☆

BÜCHER für alle Computer-Typen können Sie bei uns bestellen. Wir liefern auch jeden in dieser Zeitschrift genannten Titel. ☞ Bücher Becks
Postfach 10
4250 Bocholt

C-16/116 C-16/116 C-16/116 Achtung! Keine Programme? Bei mir gibt es eine Auswahlsendung mit 5 Topspielen für nur 10 DM. Bei Interesse bitte überweisen auf folgendes Konto: Kontonummer: 3603768, BLZ: 41450075 Sparkasse Soest. Bestellungen bitte an: Roland Fuchs, Blanckenagelweg 9, 4770 Soest. P.S. Info liegt bei! Auch CPC Progamme.

★☆★ C-16 ★☆★ C-116 ★☆★ selbstgeschriebene Spielprogramme für C-16/116. Info bei Wolfgang Dunczewski, Schmidtbornstr. 18, 6230 Frankfurt 80. 80-Pf.-Rückumschlag beilegen!

THE PROFESSIONAL CLOCK 1.2 Super-Uhr für CPC 464, 100% MC Abweichung 5s/24H, Alarmeinricht. Großanzeige, RSX-Befehle, Progr. verschiebbar, Schaltuhr möglich. Cassette für DM 12,– incl. Vers. (Scheck, Briefm.) Georg Huonker, Erlenbachhof, 7463 Rosenfeld 6

Verkaufe Commodore Grafik-Drucker 801 neuwertig + 500 Blatt Papier. Noch 2 Monate Garantie für VB 420,–.
Harald Rossa, Pestalozzistr. 3, 8550 Forchheim, ■ 09131/15492, ab 16.00 Uhr.

TOP ANGEBOT – Verkaufe Schneider CPC 464 (3 Monate alt) + viele Spiele + Bücher für 1300,– DM wegen Systemwechsels. Marco Thielmann, Tel. 05673/7212.

★☆★ COMMODORE 64 ★☆★ 49 Disketten voller Software!!! Free Soft: Public Dawain Software von versch. User-groups aus den USA. Hunderte von Programmen: Utilities, Textverarbeitung, Lernprogramme, Spiele. Je Disk DM 10,– alle 49 DM 400,–. Kopiergebühr incl. Disk+Porto. Liste 0,80 Marken. Bellingrath, Trift 10, 5860 Iserlohn.

VC-20 Programme, Video-Spiele für Grundversion bis 16K-Modul, Angebotsliste gegen frankierten Rückumschlag bei Horst Querfurt, Postfach 843042, 4320 Hattingen 14.

☞ **Verkaufe C 116** mit Datasette Neu, originalverpackt, Garantie nur 190 DM. Zuschriften an:
☞ Wutzer Michael
Birkenlohweg 20
8079 Preith

Vokabelstar C-16/C-116 leichte Bedienung durch Menue – deutsche + französische Zeichen-Abfrage nach dem bewährten Karteikartensystem – gute Vokabeleditierroutinen vorhanden. Gegen Einsendung von 20 DM erhalten Sie Kassette + Bedienungsanleitung: M. Suer, Walgernweg 22, 4410 Warendorf 1

C-16, C-116, plus/4 Superspiel! Info 1 und 2 gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielamyerstraße 16, 7990 Friedrichshafen 1

Verkaufe meine VC-20 Programme: GV-Robothouse (Action) 5 DM, Geisthaus (Action) 6 DM, Schatz der Unterwelt + (Grafikadvent.) 7 DM. 8K-Weltentor (Textadr.) 8 DM, 16K-Advent.: zentrax I 16 DM, Kaptain Kidd 12 DM, TV 20 8 DM. Beta I 8 DM. Für Porto + Kassette 4 DM zum Preis. Keine Disklief. möglich! M. Platt, Carl-Orff-Str. 4, D-8721 Hambach.

Commodore 64, VC-20, C-16/116, 4 + 6 Spiele, Denktraining, Lotto, Foto,-Film-, Vide-, Musikarchiv, Fibu, EK-VK, Kfz-Paket, Bibla, Karteikasten, Adress, Rechengenie, Tabello, Digitalo, Rechengenie, Handbücher ab 9,80 DM.
Katalog gegen 80-Pf-Briefmarke. T. Hafstedes Computerservices, An der Windmühle 8, 5010 Bergheim 5

Problem Sulution. Programmierung auf Belange des Anwenders zu niedrigen Preisen für alle Schneider CPC. Norbert Neuhäuser, Steinstr. 76, 4223 Voerde 1, Tel.: 0 28 55 / 58 07, ab 19.00 Uhr.

Superangebot Original Schneider Basic Lehrbuch teil. 160er ein Text und ein Daten Programm ein Musikprogramm oder Worldcup NP 214 DM für 100 DM; ein Telespiel VC 4000 11 Cassetten (auch für Grundig) NP 1167 DM für 350 DM. Lasse mit mir reden. Tel.: 0 63 41-3 04 44 nach 17.00 Uhr für CPC 464.

Verk.: Ghostbusters, Mask of Sun, Blade of Blackp. auf Disk je 55 DM auf Mod.: Miner 49er 35 DM, Defender 25 DM, Touch Tablet 85 DM, Pascal 90 DM u. Quickshoot Joy. 35 DM. Suche Soft- und Hardware (bes. Koala Pad, Adventures u. Rollenspiele). Tel. (0 88 61) 78 13.

Verkaufe Drucker Seikosho GP-100A für 300 DM – 9 Monate alt –. Suche Biorhythmusprogramm für Bildschirm und Drucker. Stefan Kleist, Schulweg 8, 6696 Nonnweiler.

Biete an: Input 64-Kassetten 1–6/85, Stck. 6,– DM, Compute mit Kassetten E C 64 5,– 12/85, Stck. 5,– DM, zus. Porto, Tel. 0 27 62 / 10 69.

Tausche C-16-Datasette gegen C-64-Datasette o. Verkauf f. 55 DM. Verkaufe 13 Atari-Spielmodule f. 120 DM, u. 8 Spiele f. C-16 + 2 Bücher (Basic-Lernbücher). Verkaufe Atari-Steuerknüppel f. 15 DM (alles Tiefstpreise!!!) Komplettliste bei Hermann Schneemann, Friedenstr. 3, 4408 Dülmen 2, Tel.: 0 25 90 / 48 12.

TI-99/4A SPECIAL OFFER

TEXAS CARTRIDGES

Titel	Preis
Munchman	6.50
Video Games 1	6.50
Alien Addition (educational)	6.50
Hunt the Wumpus	6.50
Attack	6.50
Blasto	6.50
Tombstone City	6.50
Amazing	6.50
Number Magic	6.50
Zero Zapp	6.50
TI-Invaders	7.95
Mind Challengers (educational)	6.50
Personal Record Keeping	14.95
Soccer 5-a-side	8.95
Video Chess	11.95

TEXAS CASSETTES

Titel	Preis
The Count	6.95
Pyramid of Doom	6.95
The Golden Voyage	6.95
Ghosttown	6.95
Adventuremania (b)	3.95
Mania (b)	3.95
Atlantis (b)	3.95
Builder/Minefield (b)	3.95
Daddy's Hot Rod (b)	3.95
Hunchback Havoc (b)	3.95
Wonky Warlock (b)	3.95
Troll King (b)	3.95
Quasimodo Help (eb)	3.95
Intrigue Pentathlon (eb)	3.95
Lionel & The Ladders (eb)	3.95
Crazy Caver (eb)	3.95
Battle Star Attack (eb)	3.95
Snouth of Spout (eb)	3.95
Shutle Attak (eb)	7.95
Quickshot 1 Joystick TI-Compatible	11.90
Oldies But Goodies 1	5.95
Oldies But Goodies 21	5.95
Santa and the Goblins (b)	3.95
2 Quickshot I incl Twin Interface	20.00
Panic on the Titanic (b)	6.95

Angegebene Preise sind in £-Stellung: bitte mit „4" multiplizieren!

Order by return post. Access by telephone or make Cheques/POs payable to:

INTRIGUE SOFTWARE,
Cranbrook Road, Tenterden, Kent TN30 6UJ

Telephone: 05806 4726

Commodore C-64 mit leichtem Defekt mit Datasette, Drucker Seikhosa GP 100 VC und ca. 100 verschiedene Programme VB DM 800,–! Bernd Ehring, Eisackstr. 9, 1000 Berlin 62.

★★ ACHTUNG TI-User ★★ Neue TI-Diskettensteuer-Karte für 40/Track und 80/Track Laufwerke geeignet – für Original TI – Erweiterungsbox. Incl. Diskmanager 2 VHB 400 DM. N. Göbel, Bahnhofstr. 4, 3432 Großalmerode, Tel. 0 56 04 / 69 99 ab 22.00 Uhr tägl. oder von 9.00 bis 11.00 Uhr vorm.

Biete: Buch-C 16/116/Plus 4/ROM-Listing 25,–/VC 20-Spiele-Buch: 15,– (Orig. Commodore-Literatur). Zeitungen – CPC – Int./Magaz. + Happy – für Schneider – Wert 53,– für 35,–. Erich Hemsing, Trakehner Weg 15, 4800 Bielefeld 1.

ZX Spectrum 16 K, Software 20 Spiele Joystick und Interface. Uwe Ahlbrecht, Dr. Hellrungstr. 12, 3409 Duderstadt, Tel. 0 55 27 / 68 72.

TI-99/4A Extendey Basic Mini Memory mit Beschreibung gegen Gebot. Nur schriftlich an Helmut Sendker, auch einzeln Hamburger Str. 67, 4600 Dortmund 1.

● ● ● TI-99/4A Ext. ● ● ● Achtung nur für Erwachsene. Keine Abgabe an Jugendliche. Bitte Alter angeben. Top Soun – Top Grafik. Dieses Spiel wird Sie in Stimmung halten. Preishit incl. Cassette, Porto und Info-Progr. nur DM 10,– in Umschlag an T. Karbach, Remscheider Straße 18, 5650 Solingen 1.

● ● ● TI-99/4A ● ● ● Cassette mit 5 Info-Progr. gegen DM 5,– Schein in Umschl. Bei Kauf volle Vergütung. Bei D. Karbach, Remscheider Str. 18. ● ● ● 5650 Solingen 1 ● ● ●

● ● ● TI-99/4A ● ● ● Wollt Ihr Masch.-Progr. auf Cassette? Habt Ihr Ext.-Basic + 32 K.? Dann fordert Info bei d. Karbach, Remscheider Str. 18 ● ● ● 5650 Solingen ● ● ●

VERKÄUFE

Verk.: Matrix-Drucker GP 500 CPC DM 300/ Suche: Floppy DDI-1 o.a. sowie Anwendersoftware (z.B. Buchhaltung, Lohnabrechnung/Grafik etc.) Klaus Bartram Kfm.-Büro, Haardtwaldstr. 1–7, 6000 Frankfurt 71, Tel. (0 69) 6 70 22 30.

Softwarespiel „Das Boot" für Spectrum 16/48 K zu verk. Schickt 15 DM an: Martin Ney, Holzgräfenweg 2, 2820 Bremen 70. Ich sende eine Cassette mit dem Spiel zurück.

Verk. DRAGON 32-System + Floppy + 2 Joystick + 6 Module + Lichtgriffel + Dis/Assembler + Div. Disc. + 4 Bücher 1100,– DM. Tel. 0 25 72 / 8 34 93 (ab 18 Uhr). W. Kwiatkowsky, Falkenweg 30, 4407 Emsdetten.

Verkaufe ZX 81 wegen Systemwechsel. Mit 16 K, Dkitronics Tastatur, 150 Programme, Basic Lehrgang, 6 Bücher. VB 350 DM. Jens Dickel, Schulstr. 7, 5927 Erndtebrück, Tel. 0 27 53 / 36 18.

Das Apple-Spiel: Man at Work !!!! tolles + erfolgreiches Action Game Super Farbgraphik und Irre Sound! Überleben in der Todesfabrik! Es gilt als Arbeiter ihren Mann zu stehen! Machen Sie den Spaß mit! Für nur 20 DM erhalten Sie Disk + Spiel + Beschreibug! Senden Sie Geld an Frank Wanger, Dürkheimer Straße 28, 6700 Ludwigshafen.

Public Domain Software (Free Software) aus Deutschland: ca. 100 Programme aus allen Bereichen (z.B. Spiele, Party-Programme, Lernsoftware, Anwender-Programme) gegen Unkostenerstattung. Info gegen Rückporto bei Frank Scheifen, Estermannstr. 168, 53 Bonn 1.

★ **Software** für CMB, ZX/QL, ★
★ MSX, CPC, Apple, Atari, ★
★ IBM. Preisl. gegen Freium- ★
★ schlag. H. Torf, Software & ★
★ Service, A.-Bucherer 63, ★
★ 5300 Bonn 1, Tel. 02 28 / ★
★ 62 13 92, tgl. ab 14.00 Uhr. ★

HC Atari 600 XL zu verkaufen mit Bücher VHB. Tel. 07 61 / 13 17 14. 7800 Freiburg. Suche Spiele für C 16.

Schneider-CPC diverse Programme in Originalverp. mit Handbuch auf Disketten 3" bzw. Cassetten gegen Systemwechsel günstig abzugeben, Liste anfordern. W. Kiefer, PF 44, 7801 Umkirch.

★ ★ ★ ★ SUPER ★ ★ ★ ★ Verkaufe TI-99/4A + Leerkassette + org. TI Joystick + 8 Module (Parsec, Mindchallanger, Tiinvaders, Munchman, Husle, Othello, Chrisholmtrail, Attack) + Spielkassette + James Bond-Spiel + I u. II TI-Spezial + 1 Tirevke für nur VB 590,– DM. Tel. 07 11 / 8 40 10 12 evtl. auch einzeln! TRONIC-Verlag GmbH, Postfach 41.

ZX-Spectrum Software? Infos nur gegen Rückumschlag von M. Silberberg, Berliner Str. 10, 5657 Haan (keine Besuche!)

Günstige VC-20 Programme. Ich verkaufe viele günstige VC-20-Programme, z.B. Secamhle, Place-Man, Space invarders, Asteroids, ...! Fordert für 1,– DM eine Liste an. Bei Holger Schulz, Massenstr. 92, 4235 Schermbeck 1.

1 Jahr alt. Schneider CPC 464 mit Farbmonitor, Schneider Drucker und Floppy, NP 3094,– DM für 2200,–; evtl. Rechner + Monitor für 898,– DM. Bodo Panitzki, Lenaustr. 8, 6370 Oberursel/Ts. Tel. 0 61 71 / 45 00 oder 5 38 97.



ALPHA-DATEK V 1.0 99'er Spitzen Software. Ihre profi Datenbank f. Ihren Ti 99/4A. Ein Super Prog. mit 40 Zeichen pro Zeile, SUPER schnelles Sortieren und Echte Kleinb. durch E/A Unterprog und vieles mehr f. wenig Geld Info by U. Brüsseler ab 20 Uhr 4050 Mönchengladbach 3, Wetschewell 125 d, T. 0 21 66 / 5 34 57.

TI 99/4 A: TI-Box + 32 K + Interf. + X bos + Minimem + Reckab. + Module + ... Preis VB ■■ Tel. 0 74 71 / 8 22 23.

Verkaufe: HC + CPU Jahrgang 84, ohne HC 1'84. Außerdem von 83: HC 8, 9 und 12, CPU 9, 10 und 11.(29 Hefte VB: 75 DM. Data-Becker: Das Musikbuch zum C-64: 20 DM. Für C-64: Originalspielcassette Pani C-64: 15 DM. Steffen Niendieck, - Drosselweg 23, 4400 Münster.

Software für TI 99/4 A! Verkaufe das Modul «Parsel» für 30 DM. Interessenten bitte melden bei: Christian Scheffel, Groß-Ziethener Str. 86, 1000 Berlin 49, Tel. 60 30 / 7 46 16 32.

VC-20 + 32 K + KFC-Super + 5-fach Modulbox + Datasette + Programme + Literatur zu verkaufen (evtl. auch einzeln). N. Schepers, Sternstr. 19, 4150 Krefeld. Tel.: 0 21 51 / 2 43 54.

Verkaufe VC 20 + Datasette + 16 K + 1 Spielmodul + 7 Spielcassetten + 1 Handbuch + 1 Cassettenständen + 2 Leercassetten. Alles 1 Jahr alt. Preis: 300 DM. Tel. 0 57 72 / 12 79, ab 18 Uhr.

Verkaufe TI 99/4 A + Erweiterungs-Box + Discettenlaufwerk + 25 Spielmodule und diverse Bücher. VB 1500,– DM. Tel. 0 24 06 / 6 22 50. Golinski Leonhard, Asternstraße 17, 5120 Herzogenrath.

Atari 400 + Recorder-Interface + Programme + Joysticks zu verkaufen! Auch Tausch gegen VC 20 möglich. (Möglichst mit Erweiterung). Angebote bitte schriftlich an: J. Rösler, Mallinckrodtstr. 105, 4600 Dortmund 1.

Verkaufe TI 99/4 A + Ex Basic sowie div. Bücher. VB 550 DM. Zuschriften an O. Thon, Postfach 6 80, 6050 Offenbach.

Spectrum + (½ J.), IF1 + MD (½ J.), Normalpapierdrucker GP 505 (½ J.), Lightpen (½ J.), Joystick, Rek., Cartr., Software (Schach, Biorh., Pascal u.a.), dt. Anleitung, Zustand 1a. wg. Systemwechsel für VB 999,99 DM zu verkaufen (Np. ca. 500,– DM). Helmut Westhäuser, Mittelbeune 62, 6453 Seligenstadt. Tel. 0 61 82 - 34 44, ab 19 Uhr.

Verkaufe ZX 81
+ 16 KB, 50 Programme (z.B. Höhle Break-095, Monopoly). VB: 260 DM. An M. Benke, Hindenburgstr. 50, 7940 Riedlingen.

Hallo TI-User. Verk. Peri-Box + Disklaufw. int. + Disk-Kontr. + Disk-Manager II + Parsec + TI Duvaders wegen Systemwechsel für nur 750,– DM. Thomas Haugg, Graf-Berthold-Str. 14, 8580 Bayreuth. Tel. 09 21 / 4 20 21.

TI-99/4 A + 4 Spielsteckmodule + div. Bücher mit Bedienungsanleitung. DM 100,–. Olaf Grunert, Kastanienweg 45, 7300 Esslingen. Tel. 07 11 / 37 11 51.

Verkaufe Sinclair ZX Spectrum mit 20 Spielen und eventuell Listings! Der Spectrum hat 48 K und ist 9 Monate alt. Tel.: 0 52 32 / 7 12 93 oder Bernd Gehrke, Im Ort 14, 4937 Lage, BRD.

Verkaufe: Atarimaltafel 99,– DM, Zaxxon (Kas.) 39,– DM, House of Usher 19,– DM. Wolfgang Stubig, Kl. Winterberg 5, 6093 Flörsheim/Nicher. Tel. 0 61 45 / 14 45.

Verk. Dragon 64 komplett mit Disk-Laufwerk. Angebote ab 950,– DM an Th. Bohnert, O.-Hauptstr. 46, 7632 Friesenheim 2, Tel. 0 78 21 06 64 49 (nur Sa./So.).

Verk. CPC (2 Mon.) neuwertig + 16 Spiele + 5 Data Becker Bücher + Joystick + 5 CPC-Hefte (VKP 1200 DM). Tel. 1 23 13 (außer Mittwochs). Bitte Asterios Kontos anfordern.

ZX 81 mit 16 K Speicher + großer Tastatur, Programmbuch für 35 Programme für 100,– DM zu verkaufen, Telefon 0 66 94 - 15 89.

C-16/116 Software C-16/116 !!! 20 Spiel- und Anwenderprogramme für nur 20 DM. Scheck oder Schein an: Daniel Beitlich, Höllbergstr. 6, 6000 Frankfurt 50. Info für 80 Pf. Der Versand der Programmkassette erfolgt umgehend.

CPC-464. Tolle Textverarbeitung plus Adressverwaltung mit deutscher Tastatur für nur 30,– DM. Cassetten einlegen und Drucker NLC 401 einschalten, schon wird des ges. Inhalt ausgedruckt mit Cassettendruckprogramm für nur 10 DM. Lieferung gegen Vorkasse plus 2,– DM Porto. Hans Thielen, Am Hoverkamp 48, 4044 Karst 1, Tel.: 0 21 01 - 60 42 78.

Schneider CPC Schneider CPC Spiel- und Anwenderprogramme aus Eigenentwicklung für Ihren CPC zu zivilen Preisen erhalten Sie bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd. Fordern Sie einfach das kostenlose Info an.

Commodore 16 Commodore Verkaufe Spiele, Tips und Tricks, Anwenderprogramme und ganz tolle Supergrafiken. Infos kostenlos bei Hatteier Werner, 4981 Reichersberg, Österreich.

Supertape für C 16/116/Plus 4. Cassetten Save- und Laderoutine mit 3600 oder 7200 Baud. Cassette mit Bed. 15 DM. Tel.: 0 21 62 / 5 43 35.

Verkaufe VC 20 mit voll schaltbarer 32 K – Erweiterung von Jeschke für 300 DM und Commodoreplotter 1520 für 400 DM. Bitte melden bei: Gerd Assenmacher, Froebelstraße 34, 5013 Elsdorf. Tel.: 0 22 74 / 58 36.

Verkaufe Sinclair ZX Spectrum mit 20 Spielen und eventuell Listings! Der Spectrum hat 48 K und ist 9 Monate alt. Tel.: 0 52 32 / 7 12 93 oder Bernd Gehrke, Im Ort 14, 4937 Lage, BRD.

★★ Verkaufe VC-20 + 27/32 KB Erw. (SC haltb.) + S/W Fernseher 16 cm + ca. 80 gute Progr. + 4 Bücher = VHB 450 DM (NP 800 DM). Näheres unter Tel. 0 62 27 / 46 91 (nach 18 Uhr) ★

Verkaufe ZX 81 mit viel Zubehör! (Liste anfordern!) Für VB 200 DM. Thomas Adams, Unter Str. Clemens 14, 5650 Solingen 1.

TI99/4A – Ext. – Basic – Sprach – Syngrafik – Tabl – Joyst – Cass – Rec. 3 Module – 100 Progr. – viel Liter. VB 600 DM, auch einzeln. Tel. 0 97 21 / 39 40, nach 17 Uhr.

Biete an ★★★ Österreich ★★★ TI 99/4 A + 5 Module + Ext. Basic Buch + Joystick + Kassettenkabel S 2800,– Heinz Robert, Promenade 13, A-2602 Blumau, Tel. 0 26 28 / 8 30 14.

Super: ZX 81 zu verkaufen, komplett mit allen Kabeln 16 K Erweiterung, deutsche Anleitung und Zusatz-Tastatur. VHB: 1800 DM. Peter Inkester, Eichendorffstr. 1, 4803 Steinhagen, Tel. 0 52 04 / 60 21, ab 18.00 Uhr.

ACHTUNG ★★ ACHTUNG ★★
VC-20 + Super Modulbox VC 1020 mit 6 Steckplätzen. Der VC 20 wird in die Modulbox eingesetzt, so das auch die Optik sehr professionel aussieht. Metallausführung + Graphic Modul + 3 + Prog.-Hilfe Mod. + Datasette Joy-St. + Prog. usw. Nur DM 500. Die Modulbox ist neu u. kostet sonst über DM 400,-. Hans-Peter Trierweiler, Am Rain 23, 8024 Deisenhofen. Tel. 0 89 / 6 13 41 20.

Kleinanzeigen

VERKÄUFE

Verk.: Philips Vidiopac G 7000 mit Folientastatur + 10 Spiele gegen Floppy oder Drucker für VC-20 oder gegen Geld (Preis nach Vereinbarung) VC-20 ★★ Verk.: Software für VC-20 Modula + Kassetten Original Commodore und eine Modulbox für VC-20 ★ Angebote an Thomas Birner, Brandlbergstr. 55, 8411 Grünthal, Tel. 0 94 07 / 10 11.

!!!!!!!! ACHTUNG !!!!!!!! Verkaufe Spuer-Spiel für Commodore 16 Plus 4 auf Module für nur 10 DM. Meldet euch bei Reza Keshmirian, Berliner Str. 13, 6236 Eschborn 1, Bundesrepublik Deutschland, Tel. 0 61 96 / 4 46 29.

VC-20 + Data Rec + Gorf + Sargon + Avenger + Sup Ermash + 3 K + 22 Spiele + Literatur. Klaus Steinhilber, Alte Hünxer Str. 41, 4223 Voerde II. Tel. ab 18 Uhr 02 81 / 4 22 90. Preis nach VB!

Absolute Top-Programme für Ihren Ti-99/41. Z. B. Nanuk der Eskimo, Stardust, Alien-Landing und 3 weitere Programme auf 1 Cassette direkt vom Autor. Senden Sie 30,– DM im Kuvert an: Willi Döltsch, auf dem Hinterstein 10, 6108 Weiterstadt 3. P.S.: Wer mich kennt der weiß, das mir Durchschnitt nicht genügt.

Commodore C 16 mit Datasette billig zu verkaufen. DM 250,–. Gleich schreiben an: Polster Bernd, Fr.-Ebert-Str. 14, 8570 Pegnitz.

Verkaufe C 116 + Datasette und 9 Wochen altem Printer Plotter 1520 DM 450,–. An Klaus Plonner, Herzlakerstr. 10, 4471 Dohren.

★★★ Verkaufe Schneider CPC 464 ★★★ 1 Jahr alt mit Farbmonitor wegen Systemwechsel. Incl. Joysticks + Data Becker Bücher + Master Chess + div. Cassetten für 1100,– DM (VB). B. Banik jr., Weissenburgerstr. 32, 8580 Basyreuth. Tel. 09 21 / 5 41 59 (ab 18 Uhr)

★★★★★ TI 99/4 A ★★★★★ Externe Druckerschnittstelle von MBI (parallel) abzugeben. Für alle Drucker mit Centronics! NEU mit 3 Mon. Garantie! DM 180,–. Norbert Göbel, Computer-Spezialist, Bahnhofstr. 4, 3432 Großalmerode, Tel. 0 56 04 / 69 99, ab 21.00 Uhr tägl.
★★★★★ TI 99/4 A ★★★★★

TI 99/4A Heimcomputer anschlußfertig mit 2 Joysticks, 1 Programm-Modul, TI-Basic-Lerncassette, 3 Spiele Kfz., Kostenber.-Progr., 2 Programmierhandbücher DM 220,–. Andreas Pütz, Ehringhausen 52, 5630 Remscheid.

★★ C 16/C 116/Plus 4 Superspiele ★★ Info 1 und 2 gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielmayerstraße 16, 7990 Friedrichshafen 1.

Verkaufe ZX Spectrum 16 KB. VB 150,– DM. Interessenten bitte melden bei: Klaus Bergander, Oderstr. 77, 7070 Schwäbisch Gmünd, Tel. 0 71 71 / 8 37 26, ab 13 Uhr.

Texas-Instruments TI 99/4 A. Verkaufe für Peri-Box Disk-Controller-Karte, Disk-Laufwerk, Disk-Manager-Modul zusammen für DM 500,–. Alles Original TI-Teile, wenig gebraucht. N. Röser, Goethestraße 31, 8750 Aschaffenburg.

Zu verkaufen: Schneider CPC 464 mit Verlängerungskabel, Software + Cassetten u.a. Statistic Star, Star Colour, Textverarbeitung und mehr. Kpt-Preis 750,– DM. Zu Erfragen bei Alfred Burstedde. Tel.: 02 31 - 48 59 45, ab 15 Uhr.

Biete folgende Module für den TI 99 an: Burgertine, Parsec, Moon Patrol. Oliver Siffrin, Am Ring 70, 6683 Elversberg. Tel. 68 21 / 75 22, ab 18 Uhr.

VC-20 + Supererweiterung + 3 K + 16 K + Datasette + Joystick + Spielmodule + Spielcassetten + Basicselbstlernkurs + 2 Büchern + vielen Computerzeitschriften. ★★★ billig!!! ★★★ Angebote an: M. Ottiger, Im Trubacker 5, 8600 Dubendorf – Schweiz.

★★ **ACHTUNG TI-USER** ★★ Hardcopy von Bildschirm kein Problem mehr! Voraussetzung: 32 K, Ex-Bas. Disk-Lfw. u. Epson Drucker! Die Hardcopy ist in 10 Sec.!!! fertig. Info gegen 2 DM und Rückumschlag bei: N. Göbelsoft, Bahnhofstr. 4, 3432 Großalmerode, Tel. 0 56 04 / 69 99. Auch fertige PGR: z. B. Balkendiagramm incl. Hardcopy DM 49,95.

●●●●●●●●●●●●●●●●●● **Verkaufe Top-Games** auf Kassette ●●● zu Super-Niedrigpreisen (ab 10 DM) ●●● zum Beispiel ●●● Summer-Games II, A View 90 A Kill Frankei Goes 70 Hollywood, Zaxxon Caverns 07 Khazka, Hero, Blue Max Beack-Heas, Raio Over Moscow ●●● Michael Schlichter ●● 0 68 31 / 5 26 96, Präl-Anheier-Str. 6, 6631 Ensdorf.

Verk. f. Schneider Spielkassetten und Top-Calc. DM 125,–, P. Stange, Telefon 0 23 31 / 58 67 33.

TI-99/4A: Verkaufe TI und Ex-Basic-Programme. Info gegen Rückporto. B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, Tel. 0 53 62 / 7 11 87.

Ware-Soft präsentiert: Disk-Sort 64. Das Diskettenverwaltungsprogramm für Ihren Commodore 64. Automatisches Einlesen der Direktory-Ausdrucker-Alpha-Sort. Nur 64,– DM bei Schöll, Würzburg oder durch Scheck bzw. Bargeld. Mister L., Siedlerstr. 13, 8703 Ochsenfurt.

Verkaufe Ext.-Basic-Programme ab 0,50 DM – 5,–– DM. Liste gegen Rückporto. Entferne auch Listschutz von Ext.-Basic-Programmen auf Cas. Jedes Programm auf Cas. nur 3 DM + 2 DM Porto. Anfragen bitte Rückporto beilegen! Ralf Bauer, Kelterstr. 16, 6962 Adelsheim-Sennfeld
TI-99/4A TI-99/4A TI-99/4A

Wegen Systemwechsel biete ich Philipps Videopac 6-7100 einschl. Schachmodul + 3 Spiele + Musikcassette zum Verkauf an. Alles zusammen DM 300 oder im Tausch gegen Software für Commodore C-64. Tel. 0 69 / 4 99 05 70 privat oder 0 69 / 40 37 - 2 44 Fa.

Super! Es gibt noch VC-20-Programme! Nicht nur Spiele wie z. B. Abenteuerland, sondern auch ernsthaftes wie VC-Text, der Wahl besten Textverarbeitung für die Grundversion oder VC-Adress, natürlich auch für die GV. Katalog für 130 Pf bei Xenophoensoft, Dirk Lewandowski, Zabergaustr. 40, 7000 Stuttgart 40.

Verkaufe Original C-64 Visiole-Solar-System von Commodore für 25–30 DM (VB) od. Tausch gegen orig. Karateka (Disk/Tape). Wertausgleich ★★ Verkaufe auch orig. Hareraiser (Tape) Adventure für 9 DM ★★ Suche Koala-Pad & Blazing Paddles für ca. 130–150 DM: ★★★★★ Christoph Regli, Alpenstraße 53, CH-3627 Heimberg/ Schweiz. Antworte 100 %ig.

Verkaufe für VC 20: Grandmaster 30 DM, 16 K-RAM 70 DM, VIC 1212 40 DM, VIC 1213 40 DM, für Schneider CPC 464: Easy-Topword 35 DM. Tausche Software für VC 20 und CPC 464, Urthaler R., Boschstr. 26, 7460 Balingen.

NEU!!! ★ **2 X 81** ★ **2 X 81** ★ Schatzlaby II jetzt neu!!! Spielen Sie gegen die Zeit und den Computer! 3 Schwierigkeitsstufen! Kassette für DM 10 (Schein) bei MaMoe-Soft, Ochtruperstr. 85, 4440 Rheine 11.

Der NC-20 ist out. Von wegen! Wir haben die Software! Zum Beispiel VC-Text, die Super NC-20 Textverarbeitung für nur 14,80 DM! Katalog für –,80 DM in Briefmarken! Und unser Spezialgebiet: Adventurespiel! Z. B. Schloß! Mit über 50 Zimmern. In 5 Teilen! GV! Sofort bestellen unter Nr. 52! D. Lewandowski, Zabergäustr. 40, 7000 Stuttgart 40.

Verkaufe Videospiel Typ Hanimex HMG 2650, + Adapter + Kassette 'Alien Invadors, für nur DM 50,–. Andreas Werner, Nelkenstr. 8, Mössingen 2, Tel. 0 74 73 / 16 90.

Verkaufe Laser 210 + 16 K Erweiterung + Joysticks + Lightpen + Software 350 DM (tausche C-64 Software). Uwe-H. Wilke, Eilh.-von-Oberg-Str. 4 a, Tel. 0 51 71 0 4 16 55.

ACHTUNG! ● ATTENTION!

Dieser „Raum“ ist günstig zu verkaufen! Schreiben Sie uns!
This „space“ is for sale! At very reasonable prices. Contact us, write to us!

ACHTUNG! ● ATTENTION!

Verkaufe für C 64 ein Akustik-Kappler von Aslom für 200 DM. Roland Angstmann, Sudetenstr. 5, 6806 Viernheim. Tel. 0 62 04 / 7 66 05.

★ **TI 99/4 A** ★ **Verkaufe** ★ **TI 99** ★ Der ideale Einsteigcomputer! Wegen Systemwechsels günstig abzugeben (mit Recorder)! Ausführliches Handbuch! Bei: Robert-Jan Milleker, Zum Wingertsberg 6, 5300 Bonn 1. Tel.: (02 28) 25 21 50. ★★★★★★★★★★★★★★★★

ACHTUNG!!! Verkaufe Superspiele auf Kassette für den C 64!!! Z. B.: Matchpoint, Slap Shot usw.!!! Preisgünstig!!! Liste anfordern bei: Michael Karwik, Mergentalweg 12, 4600 Dortmund 30.



TI 99/4A Heimcomputer anschlußfertig an Cassettenrecorder u. Fernseher mit 2 Joysticks, 1 Programm-Modul, TI-Basic-Lerncassette, Spiele, Kfz-Kostenberechn.-Programm, Bedienungsanleitung, TI-Basic für Anfänger und 1 Buch TI-99 Tips u. Tricks je DM 35. Andreas Pütz, Ehringhausen 52, 5630 Remscheid.

Le Stick = Einhandjoystick DM 25,–, 464-Drucker-Kabel DM 25,–, CPIU – Trainingsbuch 20,–, Logo-Buch f. CPC 15,–, Ideenbuch 20,–, Basic-Programme-Buch 20,–, Trainingsbuch 20,–, Alien B. in, Chiller u. find. Keepers zus. DM 15,–, Alien 8, Fish. Picot, comb. CYNX je DM 23,–. Originalcassetten!!! Hardcopyroutine 15,–. Tel. 0 66 38 / 15 03, ab 15 Uhr.

Apple II + Nachbau mit 6502 u. Z 80-CPU auf Motherboard, 80 Ze LW-Controller m. 40 T-Laufwerk 18 MHz-Bildschirm (Sony, bernst) Joystick, Snapshot m. engl. Beschr. 4 Handbücher VB DM: 1700. Dieter Hofmann, Große Seestr. 10, 6000 Frankfurt/M. 90.

TI 99/4 A + X-Bas + Cass-Rec + Joyst + Grafik-Tabl + Sprach-Synt + 3 Module + viel Literatur zu verk. VB 650 DM. Rainer Wedel, Thulbaweg 6, 8720 Schweinfurt. Tel. 09 72 / 39 40, nach 17 Uhr.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦ **MSX – MSX – MSX** – Günstige Software aller Art z. B. Super-Letter ermöglicht bes. Schrifttypen in HRS-Grafik z. B. Maschiensprache-Monitor, z. B. Gitarren-Akkord-Trainer. Liste gegen Freiumschlag CP. Hadelen, Pf 14 02, 2160 Stade. ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Kleinanzeigen

TI 99/4 A + Extendet-Basic sowie Memori – Modul – Datenrecorder – Anschlußkabel – Spielmodule – Kassetten – Joysticks-Bedienungsbücher gegen Gebot zu verkaufen. Nur schriftlich, auch einzeln. Helmut Sendker, Hamburger Str. 67, 4600 Dortmund.

ZX 81 (Folien-Tast.) mit vollst. Zubehör + 16 K Speichererweiterung + deutschen Handbuch + einem Programmbuch, 150,– DM. Sabine Wyschonke, Bottroper Weg 8, 1000 Berlin 27. Tel. 0 30 / 4 32 69 26, ab 15 Uhr.

Verkaufe für TI 99/4 A 1 Schnittstelle V 24 (RS 232) extern mit eig. Stromversorgung und 1 Schnittstelle Centronics extern. Friedrich Heuer, Hallesche Str. 69, 4600 Dortmund 1. Tel. 02 31 / 51 14 37, werktags 17–21 Uhr.

8 K RAM Erweiterung VIC-1110 für VC-20 für DM 40,– zu verkaufen. Max Stumpf, Schottenanger 9, 8700 Würzburg. Tel. 09 31 / 4 32 26.

VC-20

Verkaufe VC-20 + Datasette + Programmierhandbuch + Intern + ca. 20 Kassetten und mehr zu sensationellem Preis von nur 230,– DM. Melden bei Frank Nuggenig, 9521 Treffen 152/Österreich. Tel. 0 42 48 / 2735.

VC-20

Verkaufe: Input 64 Nr. 2–12 ab 85 DM. Aztoe Challenge ab 24 DM, Kong Streiks back ab 20 DM und T.L.L. ab 150 m. Alle Spiele sind auf Cassette erhältlich. Schreibt an Robert Stegmeier, Staufer Str. 4, 8500 Nürnberg 60. P.S.: Die Input 64 Cassetten kosten einzeln 10 DM.

ANKÄUFE

Suche Floppy 1541 bis 250 DM. J. Uetrecht, Tel. 04 21 / 27 02 78.

Suche Sprachmodul + Software auf Kassette + preiswerte Floppy für C-64, Tel. 05 11 / 75 01 28.

★★★★ Commodore ★★★★
Wer verkauft Commodore Floppy-Laufwerk 1541 mit **C 16**-Anschluß? Zuschriften an: Holger Schabio, Fritz-Goßler-Str. 2, 8671 Leupoldsgrün. ★★★★★★

Suche billig!!! Floppy-1541 oder 1570!!! Biete 350 DM oder 280 Fr.!!! Suche laufend die neusten Prgr. auf Disk!!! Angebote an: Desarzens Renaud, Ringstr. 56, CH-3327 Lyssach, Tel.: 0 34 / 45 37 08 (Vorwahl für Schweiz: 00 41).

Wer hat billig 16 K-Speichererweiterung für VC-20 anzubieten? Bitte melden bei D. Lienau, Falkenhagener Str. 8, 1000 Berlin 20. Suche auch Kontakte zu anderen VC-20 und C-64 Besitzern, die mir beibringen können, Programme zu schreiben. Ich bin 21 Jahre.

Suche Drucker für CPC 464! Manfred Kühn, Goethestr. 44, 5758 Fröndenberg, Tel. 0 23 73 / 7 1075.

CPC-464: Suche die Mastertronic-Spiele Chiller und Finders Keepers. Zahle jeweils 7,– DM. Verkaufe die Softwarekassetten von Compute mit 11/85 und 12/85 für jeweils 8,– DM. Achtung: Einzelstücke! Postkarte mit Anfragen bzw. Angebot an: Lars Kühne, Wilhelmstr. 32, 6334 Asslar 1.

Suche für TI99/4A Programme. Pflug, Immelmannstr. 39, 3200 Hildesheim.

Suche Floppy 1541 gut erhalten bis 200,– DM. Angebot an: Bodo Brämisch, Oberbergstr. 19, 5541 Bleialf.

Technisch-wissenschaftliche Programme, sowie Lehrprogramme in Mathe- und Fremdsprachen für Commodore-VC-20 sucht Hans-J. Bobak, Kapellenstr. 2, 6277 Bad-Camberg, Tel. 0 64 34 - 88 19.

Suche Spielanleitungen. Auch für Anwenderprogramme. Dringend benötigt: Schickt mir eure Liste sowie Preisvorstellung. Thomas Baars, Pfarrgasse 12, 8857 Wertingen.

Suche preisgünstig für T/99/4 A funktionstüchtige Geräte, Thermodrucker 32 Z plus Anschlußkabel sowie das Extended Basicmodul sowie Ram-Speichererweiterung. Preisgünstiges Angebot kauft Tel.: 0 21 91 / 8 32 84.

C-16 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
Suche für den Commodore C-16 die Spielanleitung oder einen Lösungsweg für das Spiel „Caracombs". Bitte wenden an K. Baran, 41 Duisburg 1, Lilienthalstr. 20 a, Tel. 02 03 / 31 22 88.

Suche Leergehäuse von Commodore Computer. CBM 30/40er Serie mit 5,5 cm hoher Frontplatte. Dazu Original Netztrafo 2 x 9 V, 2 x 15 V.

VC 20/C 64 Commodore. Suche für den VC 20 Schaltplan oder Data Becker Buch VC 20 intern. Suche weiterhin Literatur über den C 64 und C 64 Zeitschriften von Anfang an. Heinz Banowski, Joh.-Straußstr. 40, 8011 Baldham.

Ich suche Commodore Computer C 64 mit Datasette usw. G. Meier, Tel. 0 58 75 / 4 62.

Suche Musiksoftw. für den Seq. 2 Muster Composer u. Kawasaki Rythmirocker, sowie andere Musikfiles. Info Austausch über Hardwarebasteleien, Druckerroutinen MP 801 und kompatible/Homopoly-Spiel für C-64 habe viele Pokes und Anleitungen. Anruf genügt. Wer hat Erfahrungen mit der Anpassung von Printshop auf Star SG 110.

Suche für den TI 99/4 A mit Exbasic, 32 K. Wer schreibt mir eine Plattendatei, SP's und Singles, für mindestens 1000 Platten je Datei – Interpret – A Seite – B Seite (Single) – Interpret-Titel sowie alle einzelnen Lieder der LP. Lothar Birkel, Spießweg 16, 1000 Berlin 26, Tel. 0 30 / 4 11 52 26.

Suche alte Kapputte oder zerfetzte Computer (C 64, Floppy 1541 Schneider...) für max. 100 DM. Tel. 06 41 / 3 38 99. Joachim Noll, Wißmoser Weg 20, 6300 Gießen.

Suche Speichererweiterung 1064 für Atari 600 XL sowie günstigen Akustikkoppler mit V 24 Schnittstellen Software für Atari. Josef Hollweck, Unteriglbach 63, 8359 Ortenburg. Tel. 0 85 42 / 3 50. Wochentags ab 17 Uhr.

Hallo? Ich suche dringend ein - Atari Diskettenlaufwerk. Wer eines zu verkaufen oder zu verschenken hat, melde sich bitte bei Olaf Rajek, Blankenburger Weg 4, 2 MM 61 (dringend).

Suche preiswerte Diskettenstation mit Contoller für DRAGON 32. Dietrich Schultz, Schlesienstr. 12, 2248 Hemmingstedt, Tel. 04 81 / 9 14 87.

Suche Software für ZX-Spectrum u. ZX-81. Tel. 0 23 04 / 4 15 38, zwischen 14 u. 17 Uhr verlangen Sie Herrn Kai Koch. Suche Computer-Clubs für ZX 81 u. ZX Spectrum im Bereich Schwerte-Dortmund o. Hagen. Tel. 0 23 04 / 4 15 38. Verlangen Sie Herrn Kai Koch.

Einsteiger C 64 sucht Tips u. Tricks Software Listings für Spiele u. sonstige Programme. Jörissen Johan, An St Marien 7, 5130 Geilenkirchen.

Suche alte Ausgaben von Compute mit (1984) außerdem Homecomputer 3/83 und 4 + 5/84, CPU 9/84! Ich geben ab Datanat für 40,– DM! In Bestzustand verkaufe ich Atari 2600 Spielkonsole mit Computeraufsatz und 16 Top-Spiele für 300,– DM! Bitte nur schriftlich melden bei: Bernhard Helle, Schützenstr. 11, 4100 Duisburg 14.

Suche Spiele auf Kassetten für Atari 800 XL. Suche auch Diskettenstation 1050 und Bücher für Atari 800 XL. Udo Schnittert, Talstr. 72, 5650 Solingen 11.

Hallo Schneider CPC 464 User! Sucher Tauschpartner für Software aus allen Bereichen. Interessenten schreiben an Heiko Schmidt, Büchnerstraße 11, 6200 Wiesbaden!

Suche für Atari 800 XL günstigen Farbmonitor und Anwenderprogramme wie Statistik, Buchhaltung o. ä. Wer hat Sprachboxmodul übrig? Hans-Peter Hutzler, Im Heuleger 21, 7141 Möglingen.

Suche Software für VC-20 und für TI99/4A. Johann Becker, Duisburger Str. 22, 4000 Düsseldorf 30.



Suche Disketten oder Kassetten mit Sportprogrammen oder Autorennen für C 64. Tel. 05 21 - 28 63 69 oder J. Tiemann, Niedermühlenkamp 2, 4800 Bielefeld 1.

SOS · SOS · SOS · an alle Atari-Freaks. Suche dringend das 1 und das Action-Spiel „Raid over Moscow" zum günstigen Preis!!! Stefan Schmidt, Taubenbergstraße 3 a, 3260 Rinteln 3. Telefon: 0 57 51 / 4 22 61.

Suche Software für den Atari 800 XC. Tausche auch!!! Wer sich mit mir in Verbindung setzen will, der schreibe bitte an: Jörg Baldin (bei Rückert), Tilsiter Weg 11, 2427 Malente.
P.S.: Suche dringend Tuso-Tape für den Atari Recorder XC 11. Programme nur auf Cassette !!!

VC 20! Suche gute Grafik-Spiele und auch Abenteuerspiele! Möchte sehr gerne Schachmodul oder Schachprogramm.
VC 20! Suche Floppy Disk für VC 20. Wer einen Monitor hat, soll schreiben an Adrian Tschuor, Gärtnerweg 14, 6010 Kriens (CH), Tel. 0 41 / 45 38 91.

Hallo Atari Freaks. Suche Drucker Programme für Atari Drucker 1029. Am Ziegelkam 17, 4100 Duisburg 46, Tel. 0 21 51 / 40 53 96.

Suche dringend Joystick für Commodore 64 und Summer Games 1 + 2. Bin auch an andere Software interessiert. Wahrmann Peter, Posthiusstr. 10, 6728 Germersheim.

Atari XL Suche Schachmodul oder Bezugsquelle. Tel. 0 57 72 / 69 11 oder 42 62, ab 17 Uhr.

★★★★★★★★★★★★★★★★
★ **Suche:** C-64 mit Kabellage und Floppy 1541 (möglichst in beige). Beides soll in gutem Zustand u. so billig wie möglich sein! Ruft mich an. ★
★ 04 31 / 39 69 65. ★
★★★★★★★★★★★★★★★★

Umschüler sucht SVI-Super-Expander 605 B, auch ohne Software, auf Teilzahlung zu kaufen. Rousseau, Ückendorferstr. 172, 4300 Essen.

Suche 1 Modem für C 64. Gebraucht: nicht zu teuer, aber heil; wenn es geht mit Anleitung. Wer verkauft gebrauchte Floppy VC-1541 billig?

Suche günstige gebrauchte Diskettenstation für Atari 800 XL. Angebote an M. Hahn, Daimlerstr. 3, 4620 Castrop-Rauxel 1. Suche auch Atari-Sprachmodul 4002.

Suche Terminkalender und Adresenprogramm auf Cassetten für Atari 800 XL sowie einen Floppy 1050, Tel.: 0 73 05 / 44 12.

!?!? Joy !?!? Stick !?!? Joy !?!? Suche dringend gebrauchten Joystick für C 116. Angebote bitte an: Alexander Murek, Blitzkuhlenstr. 49, 4350 Recklinghausen, Tel.: 0 23 61 / 2 12 62.

★ CPC 464 ★ CPC 464 ★ CPC ★
★★★★★★★★★★★★★★★★
Suche Drucker möglichst billig, tausche Software. Angebote und Listen an: Markus Panzer, Metzlersreuth 26, 8586 Gefrees, Tel.: 0 92 54 / 13 16. Werktags ab 17 Uhr, Wochenende 21.00 Uhr.★★★★★★★★★★

Suche geb. Joystick für C-116. Angebote an Tel. 0 98 43 / 7 33.

Suche von Hoco einen Prommer 5204. Es kann eine Leerplatine, ein Bausatz oder fertig aufgebaute Platine mit Software sein. Angebote an: Hans Olek, Rathenaustr. 35, 4600 Dortmund 30 oder Tel. 02 31 / 41 41 41.

Suche Netzteil für Apple II sowie Software aller Art. Till Schreiter, Bäckergasse 20, 6365 Rosbach 2, Tel. 0 60 03 / 72 17.

Suche für Sinclair ZX Spectrum Joystick-Interface. Angebote an: D. Bolzek, Hanninxweg 70, 4150 Krefeld.

Suche gebrauchtes und billiges Joystick-Interface mit 2 Anschlüssen für den ZX-Spectrum. Verkaufe defekten ZX-Printer. Suche Lightpen mit Software. Zuschriften an: Andreas Lagg, Inch 7, A-6631 Lermoos.

Suche C-64 mit defekter Tastatur bis 150 DM. Melden bei: W. Franzen, Tel.: 0 40 / 6 02 40 69, ab 18.00 Uhr.

Suche für VC-20 mit 32 K: 40/80 Zeichenkarte und günstige Floppy 1541. Außerdem suche ich gute Anwendungsprogramme (vor allem Textverarbeitung) zum Tauschen. Wilhelm Rolf, Am Uhlenkamp 1, 3410 Northeim 1, Tel. 0 55 51 / 26 13.

Suche C 64 bis 290,– DM. Stefan Schubert, Friedrich-Ebert-Str. 14, 3000 Hannover 91, Tel. 05 11 / 42 29 50.

Suche dringend ein Schachprogramm auf Cassette für Atari 800 XL zum günstigen Preis. Weiterhin noch Graphic-Adventures und Skat. Peter Ortmann, Struckerstr. 38, 5630 Remscheid, Tel. 0 21 91 / 3 84 71

Suche 64 K Erweiterungsmodul für Atari 600 XL oder Sprachbox oder sonstige Hardware für Atari 600 XL. Angebote an: Stefan Plagge, Fleggestr. 10, 4992 Espelkamp, Tel. 0 5 43 / 8 92.

Suche defekten Heimcomputer und/oder Peripherie (Sinclair, Commodore 64, Atari) zu kaufen. Angebote an: Karl-Heinz Schober, Theo-Prosel-Weg 5, 8000 München 40, Tel. 0 89 / 18 18 95.

Suche 16 KRAM Speichererweiterung, zahle bis zu 10 DM, (VC-20). Möglichst im Raum Detmold oder Radoeynhausen. Tel. 0 52 31 - 4 87 83 (freitags ab 14.00 Uhr).

Suche Modulator für Commodore VC-20/Modulatormodel 1001027-03. Jürgen Krüger, Borkenerstr. 1, 2800 Bremen 41.

■ Ich **suche für** den **TI-99/4A** das **Modul Schachmeister.** Möglichst die **deutsche Ausgabe!** Bernd Winkler, Haslacherstr. 84, 7800 Freiburg, Tel. 07 61 / 49 15 92 ■

Suche Software für C-116/16. Auch Tausch möglich! Suche ebenfalls VC-20 für 100 DM! Zuschriften an: Udo Lücke, Windmühlenweg 56, 3477 Marienmünster 1.
P.S. Verkaufe oder tausche Atari 2600 mit 19 Spielen für 200 DM oder gebrauchten Computer!!!
★★★★★★★★★★★★★★★★

ACHTUNG! Suche Spiele und Anwendungsprogramme für den CPC 464. Liste an Holger Swakowsky, Johannisstraße 27, 4100 Duisburg 12. Verkaufe auch Computer VZ 200 mit Erweiterung Joystick und Spielen für 180 DM.

Suche gute und billige Software auf Kassette für VC-20 auch für 16 K RAM Erweiterung. Angebot an Erber Gustav, 1100 Wien, Mundygasse 1/8/5. Austria.

Suche Software und Hardware für ZX Spectrum. U. a. gebr. Terminal, Drucker mit Interface u. ev. Schnittst.-PGM's Dötsch Diether, Fr. Naumannstr. 64, 7410 Reutlingen 1.

Suche dt. Textadventure, Cass. für den Atari 800 XL 64 K. Schreibt an Frank Grosstück, Vor der Loos 6, 5427 Bad Ems, Tel. 0 26 03 / 124 31.

Suche Software für PLUS/4 auf Disc. Programmerläuterungen und Preise an Helmut Hiesinger, Mühlweg 8, A-2103 Langenzersdorf.

Suche Spiele für VC-20 ... Wer hat welche??? Bitte meldet euch!!! Johann Becker, Duisburger Str. 22, 4000 Düsseldorf 30.

Suche Floppy C-1541, gebraucht. Angebot an: Michael Barkowski, Am Kämpchen 53, 4020 Mettmann, Tel. 0 21 04 / 2 25 90.

Suche Listings zum Eintippen für den Atari 800 XL. Zeitschriften wie zum Beispiel Antic, Analog u. ähnliches erwünscht. Tel. 05 41 - 8 62 84

Suche Abenteuerspiele für Commodore VC 20 mit 16 K. Adresse: Mandfred Jansen, Binsfelder Str. 284, 5160 Düren.

Suche und tausche Atari Software aller Art. Angebote bitte an: André Walz, Nassauer Str. 10 a, 6200 Wiesbaden. P.S.: Fröhliche Atari-Besitzer zwecks Austausch von Erfahrungen im Raum Wiesbaden gesucht!

Kleinanzeigen

ANKÄUFE

Suche Input 64 Cassetten Nr.: 1, 2, 3, 4 ●●● Zahle 7 DM (nur Originalprg.). Suche Floppy bis 250 DM (1541).
➡ Suche Original Ghostbusters und A View to a kill.

Suche jede Art von Spielsoftware für den Schneider CPC 664. Biete gute Preise! Jörn B. Gruhlke, Postfach 12 08, 2270 Wyk auf Föhr, Tel.-Nr. 0 46 81/34 44, ab 18.00 Uhr.

Achtung Achtung Achtung C 16 C 16 suche für C 16 C 16 VZ200 VZ200 und VZ200 Software C 16 C 16 C 16 Angebote bitte an: VZ200 VZ 200 Axel Waszynski C 16 C 16 C 16 C 16 Erfurter-Str. 33 a C 16 C 16 VZ200 2351 Trappenkamp VZ200 C 16 C 16 C 16 C 16 C 16 **Achtuung Achtung Achtung**

★★ Commodore 16/116 ★★ Suche Programme aller Art!!! Spiele (a. Compute mit), Atventure, Tips u. Tricks (auch Listings) usw. Angebote an: Andreas Schreier, Zur Tauberquelle 8, 8801 Wettringen, Tel. 0 98 69/2 77.

Schneider CPC 464! Suche Programme aller Art Cinsb. Börsen- und Wertpapierprogramme, Spiele, Adventure etc.) Bin auch am Tausch von Programmen interessiert. Wer verkauft günstig Zubehör, Drucker für CPC 464. Angebote u. Anfragen: U. Hollenberg von-Witzleben-Straße 13, 4400 Münster.

Suche Spiele für CPC 464 u. C 64 zum Tauschen. Liste an: Andreas Meyer (a. u. Soft), Dennerstr. 100, 7000 Stuttgart 50.

Suche alte Compute mit Hefte, die noch im ★ Roeske-Verlag ★ erschienen sind. Suche außerdem Software für den VC-20 (tausche auch) Liste oder Angebote an: Ferdinand Huebers, Crosewick 67, 4426 Vreden, Tel.: (0 25 64) 47 26.

Suche schaltbare 32 K-Erweiterung + Spiel- und Anwendeprogramme (Linstings) für VC 20. Zuschriften an Ortner Johann, Heimstättenring 59, A-4600 Wels.

Anfänger sucht gute Software für C 64. Spiele und Anwenderprg. gesucht. Interesse an komplett. Angebote jedoch nur Tape vorhanden. Wer kann günstige Angebote machen. Rein Privat. Liste bitte an: Hans Roller, Bierstr. 36, 5120 Herzogenrath.

Preiswert gesucht: C 64, Floppy 1541 und Disketten-Software hierfür. Dr. Peer-Ingo Litschke, Wacholderweg 4, 3006 Burgwedel 1.

★★★ Commodore 16 !!! ★★★ Suche und verkaufe Software für den Commodore 16!!! 2 Spiele 5 DM und 2 Anwendungsprogramme für den Commodore 16. Suche auch gute (!) Software. Im Preis bis 10 DM pro Spiel. Anschrift: Dirk Rassmann, Dahlmannstr. 5, 4100 Duisburg 11.

– C 64 – Suche Software, Adv. Lösungen und C-Hefte (Homecomputer 3/83, 2/84 und Compute mit 37/84, 40/84 und CPU 2/84 und Computronic 4/84. Zahle je nach Zustand bis Neupreis. ★★★ Biete VC 1520 Plotter zum Verkauf mit Zubehör 150,– DM ★★★ Suche Club Raum Dime ★★★Daniel Steioff, 4006 Erkrath 1, Rathelbeckerweg 61, Tel. 02 11/22 83 38.

Suche: Dringend Maschinespr. Programme oder Programme über der 6502 Microprocessor Assembly Language für Atari 800 XL. Gleich schreiben an: Erwin Cordeel, Steyvenstr. 8, 3690 Bree Belgien.

+++ ATARI +++ ATARI +++ Suche Software für den 800 XL auf Cassette. Suche Atari 1050-Floppy. Angebote an: Herbert Haats, Mittelkanal 59, 2990 Papenburg 1.

Suche Hardware für Sprachausgabe beim VC-20. Wenn möglich nur Software. Danke sehr! Ebenso suche ich Programme aller Art (keine Kriegsspiele), s.o. Bitte Info diesbzgl. an Jürgen Rademacher, Riesheimer Str. 36, 8032 Lochham.

Suche Programm für CP 464 womit man Kreuzworträtsel zusammenbauen kann. Wer hat so etwas?

VC-20. Suche Listings und kaufe Spielemodule für VC-20, sowie Platine für Steckplatzerweiterung. Ralf Drechsler, Hainholz 2, 3380 Goslar, 0 53 21/4 06 34.

Suche Homecomputer-Heft 3/83 oder gute Fotokopien der Commodore 64 Listungs einschließlich der dazugehörigen Texte. Angebot an: Telefon (0 30) 3 61 42 05, ab 18 Uhr.

Suche Software aus vielen Bereichen, (Anwender-Spiel) für meinen C-116. Suche ferner C-16 oder Plus/4. Angebote an: R. Bunk, Stadel 17, 8901 Dinkelscherben.

Suche für Schneider CPC 464. Spiele und Listings aller Art. Angebote bitte an Norbert Skrzypczak, 4270 Dorsten 1. Overbergstr. 19 oder Tel. 0 23 62/4 23 21

Suche für Atari 800 XL Software Kassette oder Module. Liste an Thomas Esterl, Kraichgaustr. 3, 7525 Bad Schonborn 1.

Suche Exploring Fist für Atari auf Kassette. Angebote an: Andre Koellen, Oderstraße 2, 5014 Kerpe 1. Tel. 0 22 73/44 83, ab 20.00 Uhr.

Suche billiges Software für den Atari 800 XL (Kassette). Patrick Rausch, Käferstr. 18, BRD 7710 Donaueschingen, Tel. 0 77 10/22 56 o. 0 77 10/57 67

Commodore C 16/116 Software gesucht; Programme aller Art, Anw.-Spiele, Adventure usw. Thomas v. Werthern, Seetorstr. 1, 7760 Radolfzell.

ACHTUNG!!! ⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅ Wer hilft mir? Suche alle Spiele für den Commodore 16/116. Meldet euch bei: Bernd Wolk, Zur Waldbühne 52, 4470 Meppen (Ems)

An alle Schneider-Freaks. Wer hat Software für mich oder wißt Ihr jemand der hat. Ganz im Vertrauen hat einer von euch ein Copier-Programm. Ich bitte euch schreibt eine Postkarte an: Tilo Essig, Gocsheimerstr. 38, 7919 Flehingen. Und sagt es an elle CPC-Freaks weiter! Dankeschön!!!

Suche Bücher, Hardware und Software zu Atari 800 XL. Tausche Buch oder verkaufe GSi Titel: Atari 600/80 OXL für Einsteiger. Telefon 0 92 34/7 37.

■■ ATARI sucht ATARI'S ■■ Wer verkauft billig Floppy Laufwerk (bis 250 DM) und/oder Software. Biedes muß lauffähig sein, da ich Neuling bin. Alle Programme sind erwünscht (mit Preisangabe). Erhoffe Zuschriften aus der ganzen BRD. Bitte schickt die Listen an: Uwe Zabel, Kantstraße 6, 4992 Espelkamp. ■■ Danke ■■

C 16 C 16 C 16 C 16 C 16 C 16 Suche dringend!!! Programme (hauptsächlich Spiele) ferner suche ich Joysticks bzw. Joystick-Adapter für den C 16. Angebote bitte an: Andreas Wolf, Frauenlobstr. 4, 4300 Essen 13. **C 16 C 16 C 16 C 16 C 16 C 16**

Suche Software jeder Art für Atari 800 XL (Spiele, Textüberarbeitung etc.). Nur auf Cassette! Bei den Spielen keine Text-Graphik-Adlentures! Schreibt mir oder sendet Liste: Klaus Ziegler, Danziger Str. 1, 3407 Gleichen. P.S.: Suche auch das Donkey-Kong-Listing von Kemal Ezcan! (oder das HC-Heft).

An alle Atari-Computer-Besitzer! Bin Atari-800 XL-Computerneuling. Suche Software (nur Kassette!). Angebote und Listing an: A. Krönert, Bekkerstr. 40, 8750 Aschaffenburg.

Suche gute Software, für Atari 800 XL auf Kassette! Angebote an Jochen Muck, Stursberger Str. 8, 5630 Remscheid 11.

Suche Listing und Spielmodule für VC-20, sowie aus „Computer mit" 24/84 und 25/84 zu den Programmen „Aeroplane" und „Konzern" die Zeichensatzprogramme. R. Drechsler, Hainholz 2, 3380 Goslar, 0 53 21/4 06 34

Suche gute Software in Ex-Basic für den TI99/4A. Unten nehmen Galactica (Happy Computer 12/84) besonders. Nehme auch billige Module z. B. Espial, Tunnels of Doom, Parsec, Jungle Hunt u. s. w. Alle Preise VB. Angebote an Stefan Jennen, Am Alten Wasserwerk 9, 4178 Kevelaer 1, 0 28 32/7 02 42

... ATARI ... ATARI ... ATARI ... Suche Software für 130 XE. Listen an: Oliver Müller, Barloer Weg 62, 4290 Bocholt oder anrufen: 0 28 71 / 3 93 82.

Suche Software und Datarecorder für ZX Spectrum. Info + Preisvorstellung bitte mitsenden. Weitere Tips + Ratschläge sind gern willkommen.. Manfred Kaiser, Guntramstr. 20, 7839 Riegel A. K.

Suche Software auf Kassetten für Atari XL 800. Schickt mir doch mal Euer Angebot. Die Kassetten für die Programme schicke ich Euch. Zahle gut für die Programme! Bjoern Drozd, Ortsstraße 10, 6909 Dielheim-Horrenberg. Gruß an alle Atari-XL-Besitzer!

Suche Spiele und Verarbeitungsprogramme für Atari 800 XL mit deutscher Anleitung. Tel. 0 20 54 / 8 26 43 ab 18.00 Uhr. Zahle gut.

Hallo CPC-Freaks! Wer von Euch hat Software für den CPC 464 anzubieten? Ich bin Einsteiger und habe noch wenig Software. Bin mit allen zufrieden. Schickt an: Axel Wilk, San.-Fr.-Sauterstr. 37, 7519 Oberderdingen 2.

Suche Software für C 64, Cl 28 und CPM. Verkaufe oder tausche Bücher C 64 für Technik + Wissenschaft 30. Das große Druckerbuch 30,–/Basic auf dem C 64 30,–/Beherrschen Sie Ihren C 64 10,–/64 Programme für den C 64 20,–/Suche Siw-Monitor, Fischertechnik Computing, Baukasten und Interface. Christoph Franzen, Bonifatiusstr. 70, 4130 Moers.

Suche Bezugsquellen und Namen von Top-Adventure-Spielen größeren Umfangs für C-64 auf Kassette. Für Vermittlung des Interessantesten Spiels winkt eine Prämie. Preis für Software max. DM 100,–. Ich währe sehr dankbar für Zuschriften unter: J. Stagat, Dietrich-Str. 27, 4000 Düsseldorf 1, keine Telefonate erwünscht.

Suche unbedingt ein Buchhaltungsprogramm für Atari 800 XL. Wer eins verkaufen will, melde sich bitte bei Karsten Temmeyer, Hauptstr. 19, 3939 Söllingen, Tel. 0 53 54 / 3 42 Karsten verlangen.

Bin Computer-Einsteiger und suche auf diesem Weg Spiele und andere Programme auf Kassette für den Atari 800 XL. Turbo-Tape-Programmward besonders dringend gesucht. Angebote bitte an: Willi Drießen, Jülicher Straße 226, Tel.: 02 41 / 16 64 17 nach 17.00 Uhr.

Suche Software für ATARI 800 XL auf Kassette. Jürgen Will, Kloster-Banz-Str. 16, 8600 Bamberg.

Suche Anwenderprogramme für Atari 800 L und billiges Floppy-Handbuch. Melden bei: Michael Fischer, Splieterstr. 24, 4410 Warendorf 1.

Suche für Sinclair QL und Spectrum günstige Hard- und Software. G. Klauke, Postfach, 2335 Damp 2000.

Che MSX-Software ★★★ Su-

? Ich suche interessante !
? MSX-Programme aus allen !
? Bereichen. Hauptsäch- !
? lich: Spiele-, Lern-und An- !
? wenderprogramme und !
? Musikprogramme für Ya- !
? mah CS Smanovic Milan, !
? Allmendstr. 5, 8002 Zü- !
? rich-Ch. !

che MSX-Software ★★★ Su-

TAUSCH

CPC-464: Tausche und suche Software auf Cassette. Suche dringend lauffähiges Hardcopyprogramm (Epson kompilabel) für Seikosha SP 1000 A. Schicken Sie mir Ihre Liste oder Cass. Ich schicke dann garantiert eine zurück. Michael Bertram, Wolfsgraben 16, 3500 Kassel.

Dragon 32!!! Kaufe und tausche alle Arten von Programmen!!! Tobias Thelen, Görresstr. 5, 4470 Meppen, Tel. 0 59 31 / 34 18.

ZX Spectrum. Nervt Sie auch das Abtippen von Listings? Also: Tausche Kassetten mit abgetippten Progr. aus div. Computer-Magazinen. Altenburg, Pommernweg 27, 2815 Langwedel.

Tausche Programme (Top Games und Basic-Erweiterungen) für C 64 (Tape). Bitte schickt Tauschlisten an: Thomas Bruske, Kennwort: „Software", Bergstr. 1, 4802 Halle/Westf.

Tausche Software für C 65. Ich habe 400 Spiele, z. B. Pitstop 1 und 2, Lsho Dares Wins 1 und 2, Bruce Lee, Slapshdt Hokey. Eduard Papen, St. Martinusweg 39, 6063 BT VLoorop (NL).

★★★ Austria – Austria ★★★ Tausche VC-20-Spiele. Suche besonders Loderunner! Biete für Loderunner: Atztek, Beacheadz, Garfield und Decathlon. K.O.-Soft, Kalvarienberg 61 H, A-4600 Wels, Österreich.

Dragon 32: Tausche, kaufe oder verkaufe Programme aller Art. Thomas Nitzsche, Gartenstr. 8, 6735 Maikammer.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
✦ Suche zuverlässige(n) ✦
✦ Tauschpartner(in), der/ ✦
✦ die gute Software zum ✦
✦ Tauschen hat. Schickt eu- ✦
✦ re Liste an: Ralf Buss, Ka- ✦
✦ nalstraße 26, 2951 Neu- ✦
✦ kamperfehn. ✦
✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Tausche: Software für CPC 464. Habe 60 Spiele. Tel.: 0 63 01 / 56 46, abends: 18 Uhr. Originale.

★★Tausche Prg. für VC 64★★ Tausche alle Art von Programmen für den VC 64. Ich selbst verfüge über 200 Programme zum Tausch. Außerdem viele Pakes und Tips zum weitergeben. Tauschlisten an: Andreas Peter, Stahlsberg 102, 5600 Wuppertal 2.

Suche Tauschpartner für ZX-81-Software. Eine Menge Programme vorhanden. Liste an: Christian Spieleder, Reutern 19¼, 8399 Griesbach.

★★★ Hallo 64-er! ★★★ Ich suche Tauschpartner mit guten Spielen! Schickt eure Listen mit Rückporto an: Gerald Borck, Zierenberg Str. 11, 3200 Hildesheim. Ich beantworte jeden Brief. Rückporto beiliegt und ich tippe auch gerne Listings von euch ab. Info gegen Rückporto bei der Obenstehenden Adresse! ➧⬌⬌⬅

Wer tauscht mit mir Spiele für C-64? Wer Interesse daran hat schreibt mir einfach mal. Meine Adresse: Peter Kraft, Donizettostr. 13, 8500 Nürnberg-60. Ihr könnt auch eine Liste anfordern unter dieser Adresse. Bitte Porto nicht vergessen!

Suche Kontakte zu Atari-Usern im Raum Kiel. Tausche alle Arten von Software. Melden bei Heide, Tel.: 04 31 / 65 12 22 (nur Disk).

★★ VC-20 VC-20 VC-20 ★★
★ Tausche Spiele Dino Eggs ★
★ usw. ★
★★★★★★★★★★★★★★★★
★ Schickt VC-20 Grundver- ★
★ sion zu folgende Adresse: ★
★ Volker Meyer, Bert- ★
★ Brecht-Str. 16, 8073 Kö- ★
★ schling. Antworte garan- ★
★ tiert! ★
★★★★★★★★★★★★★★★★

Kleinanzeigen

TAUSCH

Hallo VC 20 Fans!!! Hallo VC 20 Fans !!! Tausche Sofortware für den VC 20 mit oder ohne Erweiterung (z. B. Cyclons, Hamurabi, Dog-Fight usw.). Suche Spiele wie z. B. Hubschraubersimulator 16 K von Kling-Soft oder Choplifter. Adresse: Manuel Maschur, Luitpold-Str. 19, 8720 Schweinfurt, Tel.: 097 21/ 1 64 90. Liste anfordern.

Tausche Software für Atari 800 XL (auf Kassette). Tolle Spiele auf Lager. Information bei: Wolfsteiner Peter, Fasangartenstr. 7, A-4650 Lahbach-Österreich.

Tausche Atari Programme (800 XL). Schickt bitte euere Liste oder nur Cassette an: Friedel Wissel, Taunusring 81, 8755 Alzenau.
Antwort kommt bestimmt.

Spectrum 48 K Spectrum 48 K Tausche Adventure. Keine Raubkopien! Originalverpackung + Anleitung. Suche: The Hobbit/Robin Hood. Habe: Spider-nan Krieg d. Welten. Interessenten melden bei: Daniel Korth, Apfelweg 4, 3470 Höxter.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
✦ ➡ **VC-20 ✦ VC-20** ⬅ ✦
✦ Tausche VC-20-Spiele gegen andere Software für VC-20. Marko Goreg, In den Wingerten 49, 6100 Darmstadt 23. ✦
✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

CPC-464 CPC-464 CPC-464
Tausche CPC-464 Super Software. Tausche meine Programme in ganz Europa per Post. Also bitte schreibt an: Tino Widmann, Achalmstr. 75, 7446 Oberboihingen.
CPC-464 CPC-464 CPC-464

Tausche Programme – suche Programme und Hardware für C-16 + 1531. Angebote an: D. Heimes, Arpe Nr. 14, 5948 Schmallenberg 16.

★★★★ **Verschenke** ★★★★
TI 99/4 A + Recorder + Kabel + 2 Joysticks + Listings + Lektüre gegen CPC 464 Software im Wert von ca. 350 DM. Angebote an: Rupert Weichhaus, Kieferweg 2, 5208 Eitorf (Sieg), Tel. 0 22 43 / 64 84 sowohl 3" Diskette als auch Kassette möglich ab 13 Uhr zu erreichen!
★★★★★★★★★★★★★★★★★

Habe VC 20 + 16 K. Mochte Progr. Tausche auch Progr. ohne Erweiterung. Kaufe und verkaufe auch Progr. Bernd Brües, Jahnstr. 37, 4060 Viersen 12

Tausche und verkaufe Profi-Software für Commodore 16, z. B. Flugsimulator: Defence usw. Tel. 0 21 81 / 6 39 47 von Jürgen Tenten.

Schneider CPC 464: Tausche verschiedene Spiele und Dataien. Alles nur auf Kassetten. Bitte Listings von Spielen schicken an Frieder Kanitz, Rotweilerin 22, 7440 Nürtingen. Alle Briefe werden beantwortet.

Cumana 3" und Basf 5¼" 6138 Laufwerk, Speichererw. Vortex SP 64 aufrüstbar, tausche Software für VC 20 und CPC 464, Urthaler R., Boschstr. 26, 7460 Balingen.

KONTAKTE

★ ★ ★ **C-16 / 116!!!** ★ ★ ★
★ Wer hat Lust beim größten C-16/116 Club mitzumachen? Wir bieten einen tollen Service mit eigener Fachzeitschrift! Info's gegen Rückporto bei: Thomas Schroeder, Timser Weg 26, 5440 Mayen 14. ★
★ Testen Sie uns!!. ★
★ ★ ★ ★ ★ ★

Suche Leute, die Lust haben, mehr aus Ihrem **VC 20** zu machen. Ich denke z. B. an einen Club oder Erfahrungsaustausch auch per Tele./ Datenübertragung vorhanden. Auch das Testen von Spielen sollte möglich sein. Wer Lust hat mitzumachen, schreibt entweder ein Mail in die Ronsdorfer Box. Tel. 02 02 /46 36 78 (mail an LOHSE) oder schreibt per Pfote einen kurzen Brief eventuell mit Liste an: Eckehard Lohse, Kaiserstr. 46 a, 5830 Schwelm. Bis Bald und „Keep on Hackin".

Wer hat Erfahrung mit dem C 16 und der 64 K RAM-Erweiterung von King-Soft? Wie erreiche ich über Monitor den RAM-Bereich von HEX 8666 aufwärts? Wer kann mir behilflich sein bei der Verwendung des Druckers Se'-Kosha GP 500 VC zum Grafikdruck? Tausche auch kleine Programme (Selbstentwürfe). Reiner Hickel, Mullbergstr. 115, 2964 Wiesmoor.

Hallor Spectrumfreakes! Ich suche Brieffreunde zum Austausch von Ideen, Tips, Erfahrungen, Programmen, usw. Mein Name und Adresse: Kees de Keyzer, Lange Singelstraat 109-A, 3112 EC Schiedam, Holland.

Suche VC-20 User mit Kenntnissen über Bau von Schaltinterfacen und Abfrage des Paddels, Programmtausch. Stefan Reiner, Mühlenstr. 7, 2407 Sereetz.

Suche Atari-Freax zwecks Erfahrungsaustausch und Softwareaustausch. Wienecke Ernst, Tunnelstr. 09, 4100 Duisburg 12, Tel. 02 03 / 43 08 63.

Suche Computer-Freund C 64 zum Erfahrungsaustausch und Listings/Kassettentausch evtl. auch über Drucker. Besitze auch einen Grav.-Farb-Drukker. Gerhard Maurer, Elbringhausen 9, 5883 Kierspe, Tel. 0 23 59 / 46 82.

Suche Kontakt zu CPC Usern. Besitze den 464 ohne Diskette. Meldet Euch zahlreich bei: Hartmut Bülow, Teschensudberg 413, 5600 Wuppertal 12, Tel. 02 02 / 47 19 60, ab 17.30 Uhr.

Wo finde ich Anschluß an Dragonbesitzer oder Club; auch Tandy Colorcomputer gefragt! Michael Söhne, Koblenzer Str. 17, 5401 St. Sebastian.

CPC-User sucht Kontakte zu anderen Usern im Raum Albstadt. R. Große, Schalksburgstr. 17, 7475 Meßstetten 1.

Suche alles über VC-20 max. 32 KB. Software auf Kassette oder Disk, z. B. Utilities, Spiele, Adventures usw. Suche Anschluß an VC-20-Club Raum Düsseldorf. Bitte melden bei: C. Huscheus, Wupperstr. 37, 4000 Düsseldorf. Wenn möglich bitte Rückporto beilegen.

Schneider CPC Club Bayreuth. Wir suchen Mitglieder für unseren Club, Softwaretausch und Sammelbestellungen; Info-Tausch; Clubzeitung ★★★ schreibt an: Singh Achim, Pottaschhütte 10, 8580 Bayreuth, Tel. 09 21 / 5 32 05 ★★★ C 64; 464; 6128.

Wohnt nebenan ein CPC-Profi? Bin Einsteiger (54) und suche Kontakt u. Erfahrungsaustausch. Claus Piotrowski, Am Sandershof 31, 4350 Recklinghausen. Ruft doch mal an: Tel. 0 23 61 / 49 88 68.

★★★★ Sinclair-Benutzer-Club ★★★★ Spectrum (2 X 81) (QL). Seit 3 Jahren gibt es den SBC, Monatsbeitrag unveränd. DM 5,–, Info, Bücher, Hardware-Verleih, Problemlösungen, News, Rabatte! Info: Erika Hölscher, PF 13 47, 2730 Zeven, Tel. 42 81 - 64 42.

Wo sind Commodore-Fans? Suche zwecks Club-Gründung Computer-Fans. Für alle Commodorecomputer, C 64, C 16, C 116, VC 20 und PC 128. Thomas v. Werthern, Seetorstr. 1, 7760 Radolfzell.

★ ACHTUNG ★ ACHTUNG ★ Besitze Computer-Tastatur für Atari 2600 und möchte diese als Erweiterung für meinen IC-64 benutzen. Wer weiß Rat oder hat sogar Programme dafür. Bitte schreibt: Wolfgang Peperkorn, Gerberweg 16, 4503 Dissen.

★★★ Plus/4 C 16-116 ★★★ Suche Anwender-Club oder C 16 Plus/4 Besitzer, die ihr Wissen weitergeben wollen. A. Mockenhaupt, Templergraben 33, 5100 Aachen.

Sinclair ZX Spectrum/Plus. Der Userclub für Einsteiger und Profis! Clubzeitschriften, Software, geringer Beitrag! Info gg. Rückporto von Rolf Knorre, Pf. 20 01 02, 5600 Wuppertal 2.

Atari-Dragon-User-Club sucht Mitglieder. 2 DM Beitrag im Monat. Alle 2 Monate kostenlose Club-Zeitung mit Tipy, Infos, Listings ... Info bei: E. Langjahr, Kl. Beurhausstr. 24, 4600 Dortmund 1.

MIXED

International Cheep-Software. Wir anbieten den billigsten und den besten Software für: Schneider, 64, VC 20, Spectrum + der Kontakt für Software und Hardware. Preisloser Katalog auf die Adresse: Desan Predovič, Smičiklasova 16, Yugoslavia.

Welcher Drucker kann Postkarten bedrucken? Suche dt. und enl. Adventures für CPC-464! Bitte melden.

An alle „Adventure-Freaks"!!! ★ Wißt Ihr, was ein Fantasy-Rollen-Spiel ist? Nein – dann müßt Ihr unbedingt eins kennenlernen! (kein Computerspiel!!!) Wer möchte nicht gerne in die Rolle eines starken Krieger oder Magier schlüpfen? Oder wie war es mit einem Strategiespiel? M. Rothe, Kollegiengasse 7, 7930 Ehingen, Tel. 0073 91 / 44 93.

Spectrum-Rom zu mager? Eprommer zu teuer? Wir programmieren für Sie! Info gegen Freiumschlag von: CS, Wagnerstr. 10, 8741 Oberelsbach.

Wer kann mir ein 1-zeiliges Programm schreiben, das auf dem Apple II innerhalb 5 Sekunden einen unausgefüllten Kreis, dessen größte von mir bestimmt werden kann, produziert? Bitte schreibt an: Ronald Kreilinger, Rosenhofer Str. 25, 8484 Grafenwoehr. Gebt auch eine Kto.-Nr. + BLZ an. Ich überweise dem 1. Einsender 5 DM.

Nebenverdienste m. d. Computer. Ideen, Tips & Tricks, Adressen. Meine Erfahrungen u. Möglichkeiten erhält jeder gratis von R. Mrugalski, Lindenweg 1, 3131 Lübbow 1. Bitte Rückporto beilegen.

⇨ ACHTUNG – ACHTUNG ⇦

Suche neue und alte (antiquarische) COMICS! Zahle angemessener Preise. Bitte schikken Sie eine Liste mit Preisen an: Martin Weihrauch, Dellestr. 52, 4000 Düsseldorf-12.

★★ Schneider CPC 464 ★★ Suche Kontakt zu anderen Schneider-Besitzern zwecks Programm und Erfahrungsaustausch. Bitte melden bei Stefan Lipp, Senefelderstr. 48, 7302 Ostfildern 1 (Ruit), Tel.: 07 11 / 41 31 88. Übrigens: Ich bin 13 Jahre alt.



Gralsuche mit Humor

Programm: Quest for the Holy Grail, **System:** C-64/Spectrum, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.

„Die Suche nach dem Heiligen Gral" (QUEST FOR THE HOLY GRAIL) ist ein Adventure, das beileibe nicht nur nach seinem Preis gemessen werden muß. MASTERTRONIC hat es verstanden, auch durchaus gute Adventure zu einem sagenhaften Preis hervorzubringen! Zur Story: Das „gute, alte Thema im guten alten Merry Olde England" ist die Ambiente dieses Adventures. Begleiten Sie den etwas exzentrischen Sir Tappin bei der Suche nach dem Gral im mittelalterlichen Britannien! Doch: Ganz so „mittelalterlich" ist dieses Adventure nun auch nicht aufgebaut: Vieles „Neuartige" wird Ihnen bei einem durchschnittlichen Abenteuer begegnen: D. h., Sie werden allerlei Dinge des zeitgenössischen Lebens brauchen, um die Aufgabe zu erfüllen. Beispiel – und gleichzeitig ein Tip – Wenn Sie Camelot Castle betreten wollen, und nicht gleich von der französischen Garde getötet werden wollen, benötigen Sie – man höre und staune – einen **Baseball-Handschuh!!!** Ferner kann es vorkommen, daß Sie von einem fanatischen Commodore-User mit einem abgelutschten VC-20 erschlagen werden (Ich habe die Spectrum-Version getestet!!!). Wie dem auch sei, viele gefahrbringende Dinge und Personen warten auf Sir Tappin – respektive Sie. Achten Sie auf den dreiköpfigen Ritter und das weiße Kaninchen. Beide Charaktere sind von unterschiedlicher Art. Der Start beginnt in der Schmiede, wo recht merkwürdige wie nützliche Dinge mitzunehmen sind. Hiernach muß sich Sir Tappin durchschlagen, wie er nur kann.

Das ganze Programm ist nicht ganz so ernst zu nehmen, zu sehr wird der Spieler in ironischer, pittoresker oder besser: in „pythonesker" Natur auf den Weg geleitet. Der Schwarze Humor von Monty Python wird hierbei eingesetzt. Wer es nicht weiß, die Film-Crew von Monty Python ist sehr darum „bemüht", den typisch britischen Charakter zu beschreiben und bloßzustellen. Lassen Sie sich aber bitte nicht von dem Schwarzen Humor anstecken; seien Sie standfest und lösen Sie Ihre Aufgabe.

Fazit: Ein durchschnittliches Adventure, das dennoch seine Reize hat. Die Grafik ist ansprechend, das Vocabular zufriedenstellend. Es macht einfach Spaß, diese Aufgabe zu lösen. Mastertronic's bestes Adventure! Auf zur Suche nach THE HOLY GRAIL!

Manfred Kleimann

Grafik	7
Vocabular	8
Story	10
Atmosphäre	8

Müder Krieger

Programm: Ashkeron, **System:** C-64/Spectrum/Schneider, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, Mirror Group Newspapers, Holborn Circus, London EC1P 1DQ, England



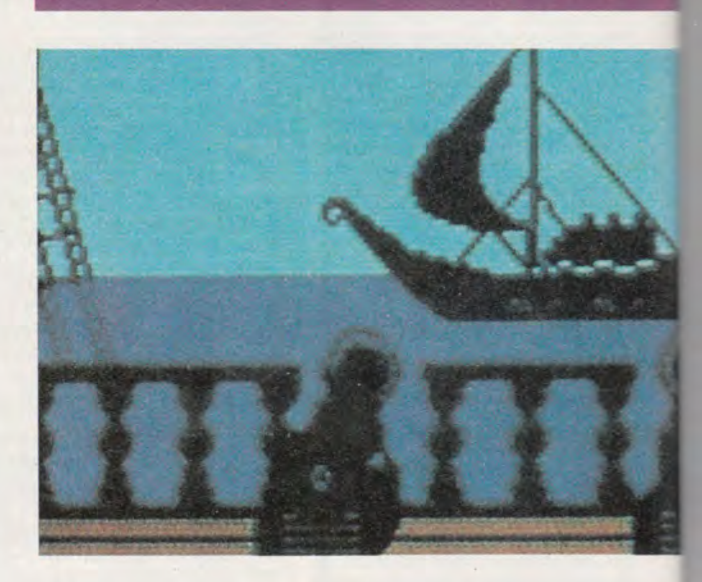
Ja, was soll man zu ASHKERON sagen? Eigentlich nur, daß die Story von der Errettung einer unglücklichen Prinzessin durch einen „müden" Krieger zum xten Male gewählt wurde; daß die Graphik mehr als schlecht zu bezeichnen ist; daß das Vocabular etwas „beschränkt" ist und daß der Spielwitz keinen echt vom Hocker reißt. Ach, ja, und noch eins: Daß ein Adventure nicht gerade von „Action" bestimmt wird, weiß jeder, daß aber ASHKERON soviel „Bewegung" in sich birgt wie eine Schnecke in ihrem Häuschen, sollte man wissen. Mirrorsoft, oh Mirrorsoft; da nützt auch die Idee der Joystick-Steuerung nichts: ein mißlungenes Adventure!!!

Manfred Kleimann

Grafik	0	**Vocabular**	7
Story	2	**Atmosphäre**	2

Adventu

„Sleuthy on the Ban



Programm: Seas of Blood, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Adventure International, 85 New Summer St, Birmingham B19, 3TE, England.

Wow! Was für ein Adventure! Nachdem man von ADVENTURE INTERNATIONAL schon solch' gute Programme, wie ROBIN OF SHERWOOD oder GREMLINS zu einem wahrhaft günstigen Preis bekommen konnte, ist das neue Werk SEAS OF BLOOD wiederum ein echter Knüller! Das See-Abenteuer wurde von Brian Howarth und Mike Woodroffe geschrieben, ganz nach der „Tradition" von Scott Adams. Diese Namen werden wohl allen Adventure-Freunden geläufig sein. Zum Spiel selbst: Es ist das erste auf dem neuen Label „Fantasy Software/AI. Es geht um die Geschichte eines Kapitäns, der als Pirat auf seiner „Banshee" nach 20 Schätzen Ausschau halten und sie finden muß. Mit dem Kommando SAIL können Sie das Schiff manövrieren. Ebenso ist ein „Landausflug" möglich, um an die Schätze zu gelangen. Aber, Vorsicht! Eingeborene greifen Sie an, wollen die Kostbarkeiten ihrer Kultur nicht ohne Widerstand hergeben. Desweiteren wird auf See die „Banshee" von anderen Schiffen angegriffen. Ihre Mannschaft wird aber aus allen Rohren feuern, um Schlimmes zu verhindern – denn schließlich wollen Sie reich beladen nach Hause zurückkehren. Wie von AI gewohnt hat SEAS OF BLOOD eine excellente Graphic und ein riesiges Vokabularium (in Englisch, versteht sich), das es einem ermöglicht, alle Aufgaben zu lösen.

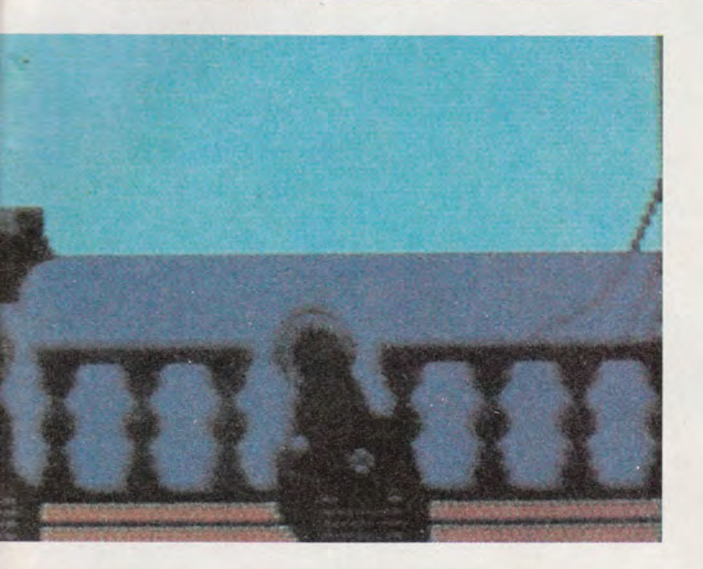
„Good-Seller"-Darkon

Programm: Souls of Darkon, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Task Set, 13 High Street, Bridlington Y016 4PR, England, **Vertrieb:** Rush Ware.



re Corner

shee" – Super Game!!!



Bei diesem Spiel werden Sie schnell erkennen, daß nicht nur Plünderung, Brandschatz und Gewalt zum Leben eines „echten Piraten" gehören: Es gibt auch viel „Menschliches", was den Freibeuter bewegt. Begeben Sie sich also ans Steuer oder Ruder der „Banshee", und Sie werden sehen, daß auch dieses Abenteuer von ADVENTURE INTERNATIONAL hervorragend konzipiert ist. Dieses Software-Haus ist meines Erachtens der Wegbereiter für eine neue „Adventure-Generation", wo der Spaß am Überlegen und logischem Denken wieder im Vordergrund steht. Ohne Übertreibung muß ich sagen: „Einfach wunderbar!"

Manfred Kleimann

Grafik 10	Vokabular 10	Story 10	Atmosphäre 10

● „Realitäten"

Programm: Terrormolinos, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard Hs, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

TERRORMOLINOS ist der Nachfolger des schon legendären HAMPSTEAD-Adventures von MH. Die Story ist recht einfach, doch es ist um so schwieriger, ans Ziel zu kommen. Apropos „Ziel": Eine Durchschnittsfamilie aus einer Provinzstadt (Vater „namenlos", Mutter Beryl und die Kinder Ken und Doreen) bereitet sich auf die Pauschalreise ins sonnige Spanien vor. Das Taxi ist bestellt, es wird gleich hupen. Doch: erst jetzt werden die Klamotten zusammengesucht. Beeilung ist angesagt! Gefunden werden müssen noch Pass, Kamera, Tickets und der Koffer. Alle anderen Reise-Accessoires, die auf dem „Wege dorthin" erscheinen, werden ebenfalls mitgenommen. Ist dies alles geschehen, steigt man zunächst ins Taxi und am Flughafen angekommen in das Charter-Flugzeug. In Terrormolinos erleben die Helden unserer Geschichte die verrücktesten Abenteuer – alles scheint schief zu gehen! Doch: Sie müssen am Urlaubsort zehn brauchbare Fotos schießen, um den neidvollen Nachbarn einige Beweise Ihres „Dagewesenseins" zu liefern. Aber Achtung! In der Kamera befinden sich nur zwölf Bilder; schießen Sie also kein Motiv doppelt! Die Autoren von TERRORMOLINOS haben einen gewaltigen „Wortschatz" ins Spiel integriert, so daß neben ausgezeichneten Eingabemöglichkeiten auch bei den Antworten der HUMOR nicht zu kurz kommt. Oftmals werden slapsick-artige Kommentare gege-



ben; die Mentalität der britischen Mittelklasse auf die Schippe genommen. Ein satirisches Spiel? Irgendwo, ja. Denn: Nur allzuoft hält man uns den Spiegel vor. Fazit: Ein lustiges und witziges Spiel – ein „Realitäts-Adventure".

Manfred Kleimann

Grafik	8
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	8

SOULS OF DARKON, ein Spiel, das sich in England gut verkauft, führt uns in die Welt der Vergangenheit. Ein einsamer Abenteurer versucht sein Volk, welches vom Tyrannen DARKON unterdrückt wird, zu befreien. Er muß ihn finden und töten. Der Mutige wird ständig von einem fliegenden Roboter begleitet, der ihm die „Drecksarbeit" abnimmt. Stärken und Schwächen bei diesem Adventure halten sich aber leider nicht die Waage: Gut ist das Schriftbild und die zahlreichen Hilfen (Help und Legend). Die Schwächen liegen eindeutig auf der stark limitierten Anzahl der Vocabeln, die das Programm versteht. Ich habe dem Programm einen einfachen Test unterworfen; es war sichtlich überfordert! Beispiel: „Use Affe" (einfach ein dummes deutsches Wort benutzt), der Computer meldete: „I can't accept that". Dann ein zweites Mal: „Use Affe", Computer: „Try something different!" Beim dritten Mal: Computer: „I don't unterstand". Beim vierten „Use Affe" hintereinander meldete er sich: „Try a Verb from the Vocab Table.". Dannach reichte es mir. „Interessant auch: Wörter wie Use, Find oder Look for fehlen gänzlich.

Ein weiteres Manko: die wahrlich nicht berauschende Grafik. Dennoch sollte man auch etwas Gutes an SOULS OF DARKON nicht vergessen. Es ist gut überschaubar und besitzt einen hohen Schwierigkeitsgrad; auch Überraschungsmomente sind hervorragend eingebaut.

Manfred Kleimann

Grafik	5
Vokabular	3
Story	9
Atmosphäre	9



• Der Herr der Ringe

Programm: Lord of the Rings, **System:** Spectrum/C-64/ Schneider, **Preis:** 69,95, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard Hs, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England. **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Schon seit längerem angekündigt, ist es nun da, das Adventure LORD OF THE RINGS von MELBOURNE HOUSE. Die gewaltigen Vorankündigungen und die protzig aufgemachte Werbung um die Trilogie des Bestsellers von J.R.R. Tolkien (Trilogie deshalb, weil mit diesem Adventure nur der erste Teil abgedeckt wird, Anm. d. Red.) führten bei der englischen Presse und der britischen (Software-) Öffentlichkeit zu einer großen Erwartungshaltung, die dieses Spiel m.E. nicht unbedingt befriedigt. In der englischen Fachpresse wird LORD OF THE RINGS als das „unvergleichliche Adventure" bezeichnet. Nachdem ich die Spectrum-Version gesehen hatte, war ich – gelinde gesagt – etwas „irritiert"! Zur Story: Der Background der Geschichte enthält einige Passagen, die den HOBBIT-Freunden sehr bekannt vorkommen. In diesem Adventure übernehmen Sie die Rolle eines der Hobbits: Entweder FRODO, SAM, MERRY oder PIPPIN. Frodo trägt den „Ring der Macht", einen „wertvollen" Gegenstand, der in den Händen des „Düsteren Grafen" (DARK LORD) zu einer Katastrophe führen kann. So versuchen Sie, den Ring während der gesamten Spielzeit zu behalten, sonst können Sie das Abenteuer nur schwerlich bestehen.

Der Bildschirm ist sehr übersichtlich; viel Text gibt eine bestmögliche Information. Die Graphiken sind dagegen eher „bescheiden". (Zunächst dachte ich, es „läge am Spectrum", doch, als ich auch die 64er-Fassung sah, wurde mein negativer Eindruck noch bestärkt).

Sehr gut gelöst ist die Erfassung aller Charaktere in diesem Spiel, man muß sich auf diese einstellen. Die Figuren zeigen Gefühle, nähren Unfrieden und haben teilweise eine Haß-Liebe-Beziehung!

Das Vocabular ist reichhaltig, aber nicht ganz optimal. Sehr gut auch MELBOURNE'S Idee, mehrere Spieler gleichzeitig „ins Rennen" schicken zu lassen: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig ins Geschehen eingreifen, jeder übernimmt einen anderen Charakter. Lord of the Rings ist sicherlich nicht nur ein Spiel für Tolkien-Fans. Es nützt aber, wenn man das Begleitbuch – in Englisch – noch einmal geflissentlich durchliest. Das Spiel ist in vier Teile untergegliedert, zwei Kassetten mit je einer „Anfänger-Version" auf der B-Seite. Dazu kommt noch das „ellenlange" Buch. Trotz guter Ideen und lautstarker Werbetrommel im Vorfeld des Erscheinungsdatums muß man sagen: „Viel Lärm um wenig!"

(Manfred Kleimann)

Grafik	7
Story	7
Vokabular	8
Atmosphäre	10





• Mädchenschule

Programm: The Secret of St Bride's, **System:** Spectrum/C-64, **Preis:** ca. 25,–. **Hersteller:** St Bride's School. Burtonport, Co. Conegal, Irland.

Das gab's bislang noch nicht: Eine berüchtigte Schule in Irland schreibt ein Adventure über die eigenen Zustände. In THE SECRET OF ST. BRIDE'S wird Computer-Software genutzt, um das Spiegelbild eines Mädchenpensionates zu zeichnen, gleichsam einem Roman.

THE SECRET OF ST. BRIDE'S spielt an der Westküste Irlands, dort, wo Irland „am schönsten" ist. Das Pensionat ist dazu da, die Elite der „Young Ladies" hervorzubringen.

Sie spielen die Rolle der Trixie Trinian. Wir schreiben das Jahr 1929. Sie haben die Aufgabe, einige „Ungereimtheiten", die in der Schule vor sich gehen, zu klären. Es passieren recht merkwürdige Dinge: Man kann seine Position nicht einfach orten, man verirrt sich leicht, Lehrerinnen spielen „verrückt" und noch einiges mehr an Überraschungen.

Die Graphiken sind ausgezeichnet; das Spiel höllisch schwierig und deshalb reizvoll. Übrigens: Wenn Sie das Rätsel um die Schule gelöst haben – Sie besitzen dann ein WORT –, so schreiben Sie das WORT an die Schule, und Sie erhalten ein Original-Abschluß-Zeugnis von St. Bride's. Falls Sie auch noch ein Amulett finden sollten, so teilen Sie mit, wo Sie es gefunden haben: Sie erhalten von der ST. BRIDE'S Prüfungskommission ein ABITURZEUGNIS.

(Manfred Kleimann)

Grafik	9	**Vokabular**	9
Story	10	**Atmosphäre**	10

• Fantasia •

Programm: Never ending Story, **System:** C-64/Spectrum/ Schneider, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Ocean, Ocean House, 6 Central St, Manchester M2 5NS, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

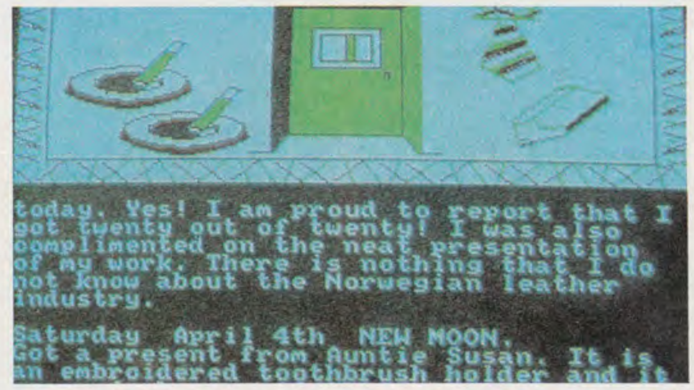
NEVER ENDING STORY („Die unendliche Geschichte") ist ein weiteres Adventure, bei dem ein Kino-Hit Pate gestanden hat! Ich habe die C-64-Fassung getestet und war von der Farbenvielfalt schlichtweg begeistert. Mit Bastian in die Traumwelt von „Fantasia" einzudringen und die merkwürdigsten Gestalten auf dem Weg zur Angebeteten zu treffen, bereitete „beinah" ein märchenhaftes Vergnügen. Die Rätsel sind jedoch etwas kniffelig, während die Eingabe-Möglichkeiten (das Vocabular) ein wenig „beschränkt" sind. Dennoch: Man kommt mit seinem mittelmäßigen Englisch gut durch. Vielleicht wird man dieses Adventure einmal in deutscher Sprache veröffentlichen. Zumal ja auch der Film – von Wolfgang Petersen – „irgendwie" auch deutsch ist! Empfehlenswert! **(M.K.)**

Grafik	10
Story	6
Vokabular	9
Atmosphäre	10

● Das Tagebuch

Programm: Secret Diary of Adrian Mole, **System:** Spectrum/C-64/Schneider/Atari, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** LEVEL 9, Mosaic Publishing, 187 Upper Street, Islington, London N1 1RQ, England

Dieses Adventure „mußte" aus englischer Sicht einfach kommen: Das Buch von Sue Townsend war ein Bestseller, die TV-Fassung ein Riesenerfolg und das Radio-Hörspiel ein fesselndes Erlebnis! THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE von LEVEL 9 ist ein „etwas anderes" Adventure: Es hat nicht allzuviel Rätsel zu lösen, die Texteingabe ist beschränkt, die Grafiken nicht zahlreich und von der Darstellung nicht immer glanzvoll. Doch: Auch Adventures wie TERRORMOLINOS, die



mehr auf Text-Information und lustige (Begleit-) Kommentare ihr Hauptaugenmerk legten, haben ihre Reize!

Dieses Adventure (DIARY OF MOLE) ist die Geschichte vom kleinen Adrian Mole und seiner Familie. Adrian's Tagebuch umfaßt „einige merkwürdige" Eintragungen, der Phantasie-Welt eines Kindes entsprechend.

Ich muß gestehen, es ist ein Adventure, welches aus dem Rahmen fällt, aber ein lustiges dazu. **(Manfred Kleimann)**

Grafik	8
Story	8
Vokabular	8
Atmosphäre	9

● Comic-Strip-Adventure

Programm: Spiderman, **System:** Spectrum/C-64/BBC B/Atari/Dragon, **Preis:** 34,95, **Hersteller:** Adventure International, 85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE, England, **Vertrieb:** (leider nur Spectrum!) Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Sie kennen doch sicher alle noch die Comic-Heftchen mit den Geschichten um den SPIDERMAN? ADVENTURE INTERNATIONAL hat diese Comic-Serie „spectrumreif" gemacht. In diesem Abenteuer, das sich merkwürdigerweise QUESTPROBE nennt, gelangen Sie in die Welt des Spiderman, dessen Freunden und Feinden.

Sie haben die Aufgabe, verschiedene Juwelen („Gems") zu finden. Auf der Suche nach den Gems begegnen Ihnen die merkwürdigsten Charaktere, die Sie je gesehen haben: Spiderman selbst (Freund), Madame Web (Freundin) sowie die Feinde: Electro, Sandman, Mysterio, Hydro-Man, Ringmaster, Lizard oder Doctor Octopus. Zur Kassette ist ein Comic-Begleitheft beigelegt, aus dem Sie alles über diese Gestalten erfahren. So können Sie sich über die Stärken und Schwächen der Personen informieren und sich gut auf eine Auseinandersetzung vorbereiten.

Am Anfang des Programms befinden Sie sich in einem Korridor. Sie haben nun die verschiedensten Möglichkeiten, auf Gems und Personen zu treffen. Die Feinde werden mit aller Gewalt versuchen, ihre Gems gegen Sie zu verteidigen. Lassen Sie sich etwas Schlaues einfallen. Madame Web, Ihre „Freundin", gibt Ihnen gern Ratschläge. Sprechen Sie also mit ihr (TALK TO MADAME WEB eingeben!), und Sie werden mit den nötigsten Informationen bedient werden. Ein extra Tip: Sie können einen weiteren Gem erhaschen, wenn Sie zum Fahrstuhl gelangt sind. Drükken Sie den Lift-Knopf, öffnen Sie die Tür. Zunächst werden Sie einen leeren Schacht sehen. Doch: Steigen Sie hinab in den Schacht, so tief, bis Sie die Meldung bekommen: „FOUND SOMETHING". Dann erfahren Sie, wo sich der Gem befindet. Insgesamt gesehen: ein „typisches" ADVENTURE INTERNATIONAL-Programm. Das bedeutet, viele Vocabeln werden verstanden, die Eingabemöglichkeiten sind sehr groß, der Text ist übersichtlich angeordnet, die Grafik bestechend. Ein hochinteressantes Spiel!

(Manfred Kleimann)

Grafik	10	Vokabular	10
Story	10	Atmosphäre	9

● Ein „neuer" FRANKIE!

Programm: Frankie crashed on Jupiter, **System:** Commodore 64, **Preis:** Diskette 49,–, **Hersteller:** Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.

Ein neuer Frankie ist geboren: FRANKIE CRASHED ON JUPITER von KINGSOFT.

Es handelt sich um ein klassisches Adventure der guten, alten englischen Tradition verpflichtet. Warum sich der Hersteller gerade einen solch' „ausgefallenen" Titel ausgedacht hat, bleibt wohl sein Geheimnis. (Des Erfolges wegen? Etwaige Ähnlichkeiten mit anderen Software- und Band-Namen wären rein zufällig!)

Frankie begibt sich also in den Weltenraum, um seine Abenteuer zu bestehen. Er ist auf dem Jupiter gelandet, sein Raumschiff ist defekt. Er orientiert sich erst einmal, informiert sich über die Schäden und versucht, Roboter wieder „lebendig" und Kontrollinstrumente wieder funktionsfähig zu machen. Gefahren drohen ihm, wohin er geht. Am schlimmsten trifft es ihn, wenn er „unvorbereitet" die Planetenoberfläche betreten will.

Das Adventure hat hervorragende Eingabemöglichkeiten und besitzt ein reichhaltiges Vocabular. Die hochauflösenden Grafiken sind eine Augenweide. Diese Aufgabe wurde von KING-



SOFT hervorragend gelöst. Etwas fehlerhaft jedoch: das Englisch, welches „verwendet" wurde. Manche Redewendungen und Wörter gibt es im Englischen nicht. Teilweise hapert es auch etwas mit der Orthographie. Man stellt sich die Frage, warum ein deutscher Hersteller nicht einmal ein Adventure in Deutsch herausbringt? Der Gesamteindruck des Spiels ist aber sehr gut. Machen Sie weiter so, KINGSOFT!

(Manfred Kleimann)

Grafik	10
Vokabular	8
Story	9
Atmosphäre	8

„Was bin ich?“



Programm: Mindshadow, **System:** Spectrum / C-64 / Schneider, **Preis:** 39,95, **Hersteller:** Activision, Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76.

Ganz mysteriös beginnt dieses Adventure: „Was bin ich?“, werden Sie sich fragen. Aber: Nachdem Sie die erste Eingabe vollzogen haben, werden Sie feststellen, daß Sie ein „Mensch“ sind. „Wer bist Du?, Wo bist Du? und Was wirst Du jetzt tun?“, das sind die Fragen, die Sie in MINDSHADOW klären müssen. ACTIVISION – sonst eigentlich nicht gerade „berühmt“ wegen Adventures – hat ein Abenteuer „aufgebaut“, das interessant und reichlich bebildert ist.

Das Spiel beginnt an einem Strand. Sie wissen Ihre Identität nicht. Sie wollen herausfinden, wer Sie sind. Sie unternehmen eine lange Reise rund um die Welt. Die Wahrheit wird immer sichtbarer. Auf dieser Reise werden Sie von einem CONDOR begleitet, der Ihnen nützliche Arbeit abnimmt und Ihnen Ratschläge erteilt. Rufen Sie ihn ruhig zu Hilfe (Mit HELP ME, CONDOR).

Alle neuen „Räume“, die Sie betreten sind graphisch dargestellt. Dies ging aber leider zuungunsten der Qualität der Bilder: Sie sind relativ unscharf, beinhalten Schatten. Mindshadow ist in drei Teile untergliedert: Teil 1: Die Instruktions-Phase (sehr nützlich, weil die Grundzüge des Spiels und des Adventures ansich dargestellt werden); Teil 2: Die Anfangs-Phase (hier benötigen Sie alle Daten und Gegenstände, um in den nächsten Komplex zu gelangen); Teil 3: Das Haupt-Abenteuer beginnt! (Jetzt müssen Sie sich durch eine Welt voller Intrigen durchschlagen und den „Verräter“ finden).



Das Vocabular ist sehr reichhaltig, jedoch noch nicht optimal. Für den erfahrenen „Abenteuerer“ ist das Spiel dennoch interessant; für den Anfänger geradezu geeignet, in das Metier einzusteigen!

(Manfred Kleimann)

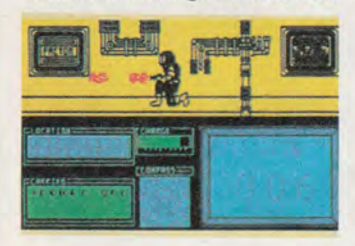
Grafik	7
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	9

„Mars-Clone“

Programme: Marsport und Astro Clone, **Systeme:** Spectrum/Schneider, **Preise:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** (Marsport) Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB, England; (Astro Clone) Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon, OX14 4RX, England

Ich habe hier bewußt zwei Action-Adventure-Programme „parallel“ laufen lassen und getestet. Einfach deshalb, weil MARSPORT von GARGOYLE und ASTRO CLONE von HEWSON CONSULTANTS sich in der Genre-Art (Adventure mit starken Action-Elementen) und in dem Aufbau sehr ähneln. Das heißt aber beileibe nicht, daß einer von beiden beim anderen „abgeschaut“ hätte. Nein, nur diese besondere Art von Adventure war das Kriterium des Testes.

MARSPORT: Wir befinden uns im Jahre 2494. Die Erde lebt seit 70 Jahren unter der Herrschaft und Belagerung der außerirdischen „SEPTs“. Diese Kultur versucht, den Widerstand der Erdlinge zu brechen.



Bislang hat man sich tapfer gehalten, doch, was die Wissenschaftler jetzt dringend benötigen, sind neue Ideen und mutige Männer. Sie – der Spieler – sind der wagemutige Commander John Marsh, der durch die automatischen Türen in die Korridore von Marsport eindringt und nach verschiedenen Waffen und anderen nützlichen Dingen „fahndet“. Marsport ist ein intelligent aufgebautes Action-Adventure (Joystick-Steuerung), bei dem viele Rätsel gelöst und endlos viele Räume durchsucht werden müssen. Die Graphik ist ausgezeichnet, die „Spielbarkeit“ gut.

ASTRO CLONE: Dieses Spiel ist mit obengenannten in etwa vergleichbar. Auch hier ist eine gute Kombination aus Spannung (Action) und Rätselhaftem (Adventure) gelungen. Die Graphiken sind ausgezeichnet, Spielvarianten sehr vielfältig. Astro Clone erfordert auch Ihr taktisches Geschick. Das Game besteht aus drei Phasen: Zunächst müssen Sie Ihr Raumschiff sicher durch den feindlichen Flottenverband manoevrieren (Strategie); danach muß der Feind vernichtet werden (Action); zuletzt erforschen Sie die Weltraumstation auf's Gründlichste (Adventure). **(Manfred Kleimann)**

Die Bewertung für beide Spiele:

Grafik	8
Sound	7
Story	8
Atmosphäre	9

„Clumsy, Holmes“

Programm: Sherlock, **System:** Spectrum/C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, **Vertrieb:** (leider nur Spectrum) Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

„Clumsy, Holmes!“ würden die Briten sagen, wenn sie ein etwas „ungeschicktes, tölpelhaftes“ Sherlock Holmes-Adventure beschreiben müßten. Die Briten scheinen mit dem SHERLOCK von MELBOURNE HOUSE jedoch ganz zufrieden zu sein. Ich jedenfalls meine – vielleicht mögen andere eine abweichende Meinung vertreten –, daß das, was Titel und Aufmachung versprechen vom „Inhalt“ des Adventures nicht gehalten werden kann. Das Adventure ist nicht gerade üppig bebildert, die Graphik ist weniger gut; Textinformation herrscht vor; die Texteingabe-Möglichkeiten sind gut. Man „kommt“ allerdings in dieses Adventure „schlecht rein“.

Zu schwierig ist die – langweilige – Anfangsphase, zu monoton und zäh der Spielverlauf. Das Adventure spielt im Viktorianischen London, um 1880. Sherlock Holmes und sein getreuer Watson „wollen“ Fälle lösen und reisen zu diesem Zweck in London herum, quetschen Leute aus und verfolgen verdächtige Spuren. Soweit, so gut. Man muß sich fragen, warum Melbourne House so dick aufgetragen hat? Autor Philip Mitchell und sein Team sollen 15 Monate an diesem Spiel gearbeitet haben. Kein Kommentar! Oder, doch; noch einen: Nachdem ich, als London-Fan, verzweifelt versucht hatte, allgemein übliche englische Vokabeln zu benutzen, um in London herumzutrampen, schaltete ich das Programm ab, als der Computer meldete: **„Ich kenne das Wort LONDON nicht!“** Was für eine Blamage: Aus dem Thema hätte man mehr machen müssen! **(Manfred Kleimann)**

Grafik	8
Story	7
Vokabular	7
Atmosphäre	6

```
You are on Baker
Street. To the
north there is the
front door. You
can see a hansom
cab. In the hansom
cab there is the
cabbie.

:: Mon 10:47am
:> LOOK.
:> PAY CABBIE 1/6.
:> SAY "TAKE ME TO
:> LOOK.    ALDERGATE.".
:> +
```

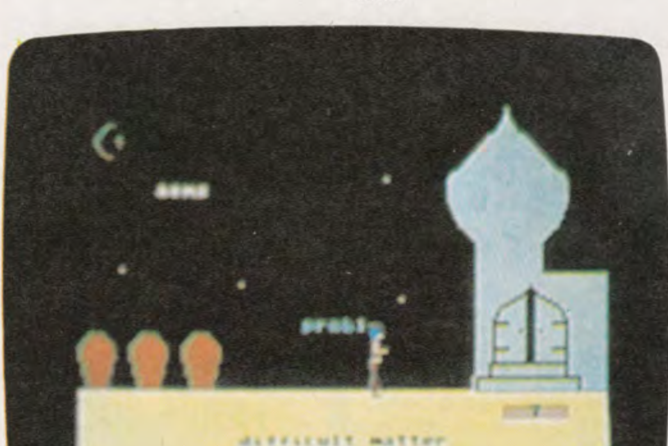


Sesam, öffne Dich!

Englisch + Französisch – leicht gemacht!

Programm: Sesam, öffne Dich! (Engl. oder Franz.), **System:** Commodore 64, **Preis:** 49,– DM (Disk.), **Hersteller:** Langenscheidt-Software, Postfach 40 11 20, 8000 München 40

Mit Sesam, öffne Dich! stellt der Langenscheidt-Verlag ein Lernprogramm vor, das das Erlernen wichtiger englischer und französischer Vokabeln auf spielerischem Wege erleichtern soll. Das Programm wurde konzipiert für Lernende des zweiten und dritten Unterrichtsjahres. Der Programmtitel „Sesam, öffne Dich!" gibt gleichzeitig Aufschluß über seine Unterrichtsmethode: Durch Umgang mit der Fremdsprache im Spiel soll der Schlüssel zum Erlernen der englischen beziehungsweise der französischen Sprache gefunden werden; Sesam, öffne Dich! dient somit in gewisser Weise als ein „Sesam, öffne Dich!", als Erschließung eines Wissensgebietes, das ohne Hilfestellung für viele Lernende möglicherweise für alle Zeiten ein Buch mit sieben Siegeln bleiben würde. Das Programm vermittelt die Bedeutung der wichtigsten Vokabeln, weist auf die korrekte Schreibweise hin und hilft bei der Erklärung dieser Wörter in der Fremdsprache.



Der Programmaufbau: Ein Bürger Bagdads steht vor der durch ein Tor verschlossenen Schatzhöhle der Räuber. Mit jedem Wort, das richtig eingegeben wird, öffnet sich das Tor ein wenig, bis es endlich ganz geöffnet ist und die Höhle betreten werden kann. Noch ist man aber nicht am Ziel: Um die Tür zur eigentlichen Schatzkammer zu öffnen, muß eine Zauberformel gefunden werden, womit man nun allerdings doch überfordert ist. Mit dem nächsten Bürger Bagdads beginnt eine neue Spielrunde, und erst, wenn Ali Baba (der, wie man ja weiß, neben den vierzig Räubern als einziger die Zauberformel kennt) auf den Plan tritt, ist der Zugang zu der Schatzkammer erreicht.

Sesam, öffne Dich!, das in zehn Sachgebiete untergliedert ist, gibt eine gute Hilfestellung beim Einstieg in die Fremdsprachen Englisch beziehungsweise Französisch, wobei die Kombination Unterricht/Spiel das Lernen zu einer reinen Freude macht.

(Bernd Zimmermann)

Handhabung	8	Lerneffekt	10
Lernanreiz	10	Lehrmethodik	9

Verwickelt

Programm: Type Rope, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 10,– DM, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.

Ziel dieses Spiels ist, ein kleines Männchen, das völlig von Tauen umwoben ist, aus seiner Bedrängnis zu befreien. Das Männlein steht inmitten des Bildschirms, links und rechts von ihm sind untereinander in einer Reihe Buchstaben beziehungsweise Zahlen zu sehen, die durch eine quer über den Bildschirm laufende Linie miteinander verbunden sind. Durch richtiges Eintippen der Buchstaben oder Zahlen, welche ein Stück des Taus miteinander verbinden, kann man das Männchen nach und nach entwirren. Aber da sich diese Koordinaten dauernd und sehr schnell ändern, ist diese Aufgabe wahrlich nicht leicht zu lösen. Beim Test mußte ich sehr bald feststellen, daß ich allein dieses Problemes nicht Herr werden konnte; erst als mir ein Kollege zu Hilfe kam, gelang es uns gemeinsam, den „Gordischen Knoten" zu lösen. Type Rope ist in erster Linie für kleinere Kinder gedacht. Wenn auch die nette Grafik diese Zielgruppe durchaus ansprechen mag, so fragt man sich dennoch, wie die gestellte Aufgabe von einem kleineren Kind gelöst werden soll. Was auf dem Kassetten-Cover als ein Spiel mit erheblichem pädagogischem Wert angepriesen wird, stellt meiner Meinung nach schlicht und einfach eine Überforderung für ein Kind dar. Abgesehen davon, daß es ohnehin eine schwierige Entscheidung ist, ob und wie oft man Kinder überhaupt am Computer spielen lassen sollte, ist bei Type Rope die Spielgeschwindigkeit viel zu hoch für einen Menschen, dessen geistige Entwicklung sich noch im Anfangsstadium befindet. Als Lernspiel oder Programm zum Training der Beobachtungsgabe ist das Spiel somit nicht geeignet.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Effekt	2
Anreiz	2
Methode	0

Lernen beim Entspannen – entspannen beim Lernen!

Programm: Softlearning, **System:** Commodore 64, Atari, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Softtraining, Fasangartenstraße 4, 8000 München 83

Die Firma Softtraining bringt ein neues, interessantes Unterrichtskonzept auf den Markt: Softlearning. Angeboten werden Programme für Englisch, Management-Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch, jeweils als Grund-, Aufbau- und Intensivkurs. Wichtig: Um Softlearning anwenden zu können, wird das Grundprogramm, Systembasis ‚S', benötigt, welches die Synchronisation zwischen Kassettenrecorder und Bildschirmdarstellung steuert, den Lernfortschritt kontrolliert, den Lehrplan erstellt und eine breite Auswahl von Übungsquellen generiert. Softlearning versucht, durch Anwendung moderner Entspannungstechniken während der Lernphase anerzogene und natürliche Lernhemmschwellen abzubauen und den Lernstoff direkt dem Langzeitgedächtnis zuzuführen. Dies ermöglicht eine erstaunliche Steigerung der Lerngeschwindigkeit gegenüber vielen der herkömmlichen Lernmethoden bei gleichzeitiger Erhöhung der Behaltensquote. Der Lehrstoff selbst ist nach der Ganzheitsmethode aufgebaut und kommt damit dem natürlichen Lernen, wie es das Kleinkind erlebt, sehr nahe. Die Darbietung erfolgt audiovisuell, das heißt synchron von Tonbandkassette und Bildschirm. Jede Lektion endet mit einem wohldurchdachten System von Übungsspielen am Bildschirm, mit denen das vorher vermittelte Wissen aktiviert und vertieft werden soll. Man kann wohl davon ausgehen, daß diese Methode Schule machen wird. **(bez.)**





Handhabung	6
Lerneffekt	8
Lernanreiz	10
Lehrmethode	10

Shakespeare à la '86

Programm: Julius Cäsar, Heinrich VI., **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 32,–– DM (mit Buch), **Hersteller:** Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt/M., **Vertrieb:** ausschließlich über den Buchhandel

Wer sich als Abiturient mit den Werken des großen englischen Dichters herumschlagen muß oder sich aus Passion mit dem Literaten beschäftigt, der erhält jetzt vom englischen Penguin-Verlag eine wichtige Hilfestellung zum besseren Verständnis seiner berühmten Klassiker. In der Reihe „Penguin-Study-Software" sind bisher erschienen: Julius Cäsar, Heinrich VI., Macbeth, Romeo und Julia und The Merchant of Venice (Der Kaufmann von Venedig). In Vorbereitung sind Programme zu George Orwell's Animal Farm und Wuthering Heights (Die Sturmhöhe) von Emily Brontë. Ich habe für Sie den Julius Cäsar sowie Heinrich VI. in der Commodore-Version getestet. Was mich schon nach kurzer Betrachtung am meisten erstaunte, war die enorme Fülle der angebotenen Informationen. Um das Arbeiten mit den Studienprogrammen zu erleichtern, hat Penguin seine Lern-Software im Wesentlichen in drei Themenbereiche untergliedert. So hat der Benutzer einerseits die Möglichkeit, sich entweder zu dem gesamten Werk oder aber zu einzelnen Akten eine kurze Zusammenfassung des Handlungsablaufes geben zu lassen. Darüberhinaus können Informationen über die verschiedenen Charaktere eingeholt werden; hierbei werden auf Wunsch sämtliche Textstellen aufgezeigt, in denen der betreffende Charakter entweder selbst zu Worte kommt oder auch nur erwähnt wird. Eine weitere, schon verblüffende, Möglichkeit des Programmes: Es ist in der Lage, konkrete Hilfestellung bei Interpretation und Analysierung bestimmter Themengebiete zu geben. Wenn den Lernenden beispielsweise interessiert, welche Bedeutung der Traum bei Julius Cäsar hat, so gibt ihm der Computer Hinweise auf Textpassagen, die mit diesem Thema in Zusammenhang stehen, ja sogar auf Zitate, in denen der Traum erwähnt wird. Diese Hilfestellung zu nutzen, sollte eigentlich im Interesse eines jeden liegen, der – aus welchen Gründen auch immer – sich mit Shakespeare auseinandersetzt, und ist, nebenbei bemerkt, auch wirklich keine Schande.

Bernd Zimmermann

Handhabung	9
Lerneffekt	10
Lernanreiz	7
Lehrmethodik	10



Die Rechtschreibtafel

Handhabung	9
Lerneffekt	8
Lernanreiz	6
Lehrmethodik	8



Programm: Rechtschreibtafel, **System:** Commodore 64, **Preis:** 79,– DM (Disk.), **Hersteller:** Bernhard Hoppius Unterrichtsmedien, Bannstraße 27, 6330 Wetzlar.

In Zusammenarbeit mit dem Institut für Legastheniker-Therapie in Wetzlar wurde das Computersystem „Die Rechtschreibtafel" entwickelt, wobei didaktische Überlegungen im Vordergrund standen. Im Gegensatz zu den meisten bisher existierenden Programmen wird hier jedoch nicht mit der Methode gearbeitet, das Kind zwischen „falsch" und „richtig" wählen zu lassen.

Vielmehr versucht die Rechtschreibtafel, das Kind auf Klangähnlichkeiten von Buchstaben am Wortende aufmerksam zu machen, deren Verwechslung für sehr viele Rechtschreibfehler verantwortlich ist. Wichtigste Beispiele hierfür sind g-k, b-p, und d-t. Ist beispielsweise einem Kind die richtige Schreibweise des Wortes „Berg" noch nicht geläufig, so kann es natürlich auch nicht unterscheiden, ob das Wort weich oder hart endet, das heißt mit „g" oder „k" geschrieben wird. Um dem Kind diese Problematik bewußt zu machen, ist Die Rechtschreibtafel in zwei miteinander verbundene Teile gegliedert. Der **Regelteil** versucht, dem Kind zu verdeutlichen, daß am Ende eines Wortes die harten von den weichen Lauten schwer zu unterscheiden sind und gleichzeitig darauf hinzuweisen, daß diese Unterscheidung im Plural wesentlich einfacher ist. Der **Übungsteil** baut hierauf auf; je nach Wortschatzbereich des Kindes können verschiedene Schwierigkeitstufen gewählt werden. Die falsch geschriebenen Wörter werden sofort auf dem Bildschirm in der richtigen Schreibweise gezeigt und zu Ende jeder Übung in ihrer Pluralform eingeblendet. Ab einer bestimmten Fehlerhäufigkeit wird automatisch die Rechtschreibhilfe eingeblendet, um das Kind nochmals auf die Hilfestellung aufmerksam zu machen. Um dem Kind das Lernen etwas schmackhafter zu machen, erscheinen bei richtiger Lösung aller Aufgaben akustische und optische Überraschungen.



Bernd Zimmermann

Astronomie-Hit

Programm: Star Seeker, **System:** Spectrum/C-64/MSX, **Preis:** Ca. 40 Mark (Kass), C-64 (Disc) 50 Mark, **Hersteller:** MIRRORSOFT, Holborn Circus, London EC1P 1DQ, England, **Vertrieb:** (nur C-64 und MSX) Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Seitdem die renommierte Tageszeitung THE MIRROR – früher DAILY MIRROR – ins Software-Geschäft eingestiegen ist, kommen fast nur noch gute Ideen „rüber"! In diesem Falle hat MIRRORSOFT in den HOME DISCOVERY SERIES ein Programm auf den Markt geworfen, das alle Astronomie-Freunde und andere „Sterngucker" begeistern wird! Die Software wurde von Dr. Phil. Paul Phillips in Zusammenarbeit mit dem London Planetarium (gleich bei MADAME TUSSAUD's Wachsfigurenkabinett in der Baker Street, Ecke Marylebone Road gelegen) entwickelt.

In dem sehr übersichtlichen Handbuch erfährt man alles über den Gebrauch des Programmes, über unser Sonnensystem mit allen Planeten, und wie man die verschiedenen Sterne, Systeme und Planeten sowie Himmelserscheinungen „orten" kann. Gibt man die korrekte, augenblickliche Zeit ein, so beschreibt das Programm den genauen Stand der Sterne und zeigt an, welche man zur aktuellen Stunde mit bloßem Auge am Himmelsfirmament erkennen kann.

Sehr interessant ist auch die Beobachtung des 'HALLEY'-schen Kometen, der „in diesen Tagen, nach 76jähriger Abwesenheit", wieder bei uns auftaucht.

Ferner liefert dieses ausgezeichnete Astronomie-Programm **alle** Daten der Planeten (Größe, Dichte, Umlaufzeit um die Sonne usw.). Eingegeben können Stunden und Minuten zwischen den Jahren 1500 bis 3000. Es ist also für Hobby-Forscher ein sicherlich sehr wertvolles Programm!

(Manfred Kleimann)

Handhabung	10
Lerneffekt	10
Lernanreiz	10
Lehrmethodik	10

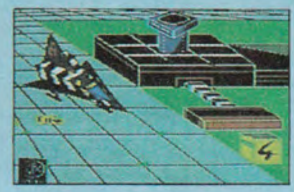




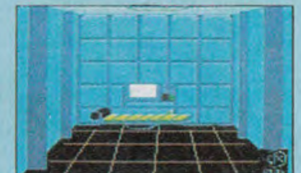
NEU! 2 SUPER-ADVENTURES VON KINGSOFT!

CODEWORD ARGUSEYE





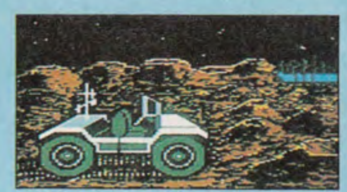




FRANKIE CRASHED ON JUPITER









Diskette für Commodore 64: je nur 49.-*

Aktuelle Hits von KINGSOFT für Ihren Commodore:

BUSINESS-BASIC

Mit unserem neuen BUSINESS BASIC können Sie endlich die volle Speicherkapazität Ihres Commodore 64 für Basic-Programme nutzen: 61183 Bytes stehen zu Ihrer freien Verfügung für Programme und Variablen. Aber unser Modul BUSINESS BASIC kann noch mehr: es erweitert das bescheidene Minimal-Basic V2 im C-64 um mehr als 50 Befehle, die endlich ein vernünftiges Programmieren in Basic erlauben. Die wichtigsten Verbesserungen: unterstützte strukturierte Programmierung, frei belegbare Funktionstasten, komfortable Maskenverwaltung, Disketten-Behandlung, verbesserte und erweiterte interne String-Verwaltung (keine Zwangspausen durch "Garbage Collection"), komfortable Fehlersuche, stark erweiterter Editor mit Scrolling vor-/rückwärts, Toolkit-Funktionen, schneller Kassetten-Routine usw.

Hier die wichtigsten zusätzlichen Befehle des BUSINESS BASIC:

AT AUTO BORDER CATALOG CHANGE CIA CLS COL DEC DELETE DISK DO DOPEN DS DS$ DUMP EL ELSE ER ERR$ EXIT FIND GETKEY HELP HEX$ INFORM INK INLINE INSTR KEY LOOP LOWER MERGE MID$ MONITOR NORM NUMBER OLD PAPER PUDEF RECORD REPEAT RESET RESUME SID TRACE TRAP UNLOCK UNTIL UPPER USING VIC VID WHILE

Steckmodul C-64: 199.-*

POWER ASSEMBLER

Neuer leistungsfähiger Assembler mit sehr hoher Arbeitsgeschwindigkeit und vielfältigen Möglichkeiten (komfortabler Editor mit allen Toolkit-Funktionen, Verketten von mehreren Source-Files, bedingte Assemblierung, äußerst komfortable Druckersteuerung mit 2-spaltiger Ausgabe usw.). Geliefert wird der Assembler mit dem leistungsfähigsten Monitor, der z.Zt. auf dem Markt ist (u.a. inkl. Floppy-Monitor), sowie einem schnellen Reassembler, der fertige Programme wieder in Source-Files rückverwandelt. Das Handbuch enthält außerdem eine Einführung in die Assembler-Programierung.

Diskette C-64: 99.-*

SPRITE MAGIC

Endlich können Sie auch auf dem VC-20 Sprites ähnlich wie beim C-64 programmieren. SPRITE MAGIC ist eine leistungsstarke Befehlserweiterung, die u.a. zahlreiche Befehle für Software-Sprites zur Verfügung stellt. Hier eine Übersicht der neuen Basic-Befehle:

BELL CGR COLOR DEL DRAWTO EDIT ERASE FIT GLOAD GSAVE HGR HIT INV JOY LOCK MOBX MOBY MOVE OVERLAP PATCH PDL PEN PILE PLACE PLAY PLOT POINT RESET SET SHAPE SIGN TEXT USE VOL

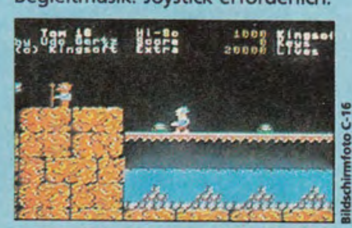
Nach Abzug des HiRes-Grafikspeichers bleiben Ihnen bei einer 16K-Erweiterung noch 10495 Bytes für Ihr Programm übrig. Ein komfortabler Editor zur Erstellung der Sprites sowie ein Demo-Programm wird mitgeliefert.

Kassette für VC-20 (+16K): 29.-*

TOM

Für VC-20 (+16K)/C-116/C-16/C-64

TOM soll Labyrinthe nach Schätzen durchsuchen. Aber überall lauern gefährliche Wesen. Actionspiel mit starker Grafik und Begleitmusik. Joystick erforderlich.



Bildschirmfoto C-16

25.-* Kassette

29.-* Diskette

64 K-RAM für C-16 (Einfacher Einbau ohne Löten) 249.-*

Alle Programme werden mit ausführlichen, vollständigen deutschen Handbüchern geliefert, die keine Fragen offen lassen und keine zusätzlichen Trainingsbücher erfordern.

*Die Preise verstehen sich als unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt. zzgl. 5.- DM Porto & Verpackung. Fordern Sie auch unseren neuen großen Katalog (DM 2.- in Briefmarken) an mit weiteren Super-Programmen für Atari, Commodore VC-20, C-116, C-16, C-64, MSX und Schneider.

KINGSOFT-PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kauf- und Warenhäuser oder direkt von uns.



Wir wollen nicht die Größten sein!
NUR DIE BESTEN!

KINGSOFT

FRITZ SCHÄFER
Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen · Tel. 02408/51 19

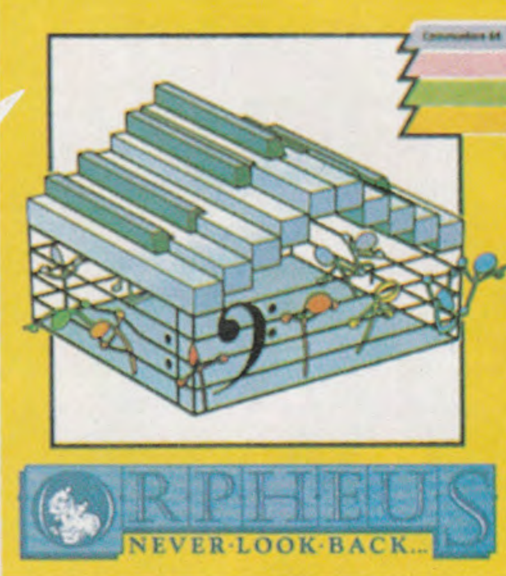
Programme für C-16/C-64/C-128, Atari und Schneider gesucht! · Händleranfragen erwünscht!

Electrosound 64

Programm: Electrosound 64, **System:** Commodore 64, **Preis:** 55,– (Kass), 76,– (Disc), **Hersteller:** Orpheus Ltd., Unit 1, Church Farm, Hatley St. George, Sandy, Bedfordshire, SG19 3HP, England.

Hier kommt der Knüller für alle, die sich die „Gute Stube" mal so ein bißchen anheizen wollen! Electrosound 64, ein Synthie-Programm, das höchsten Ansprüchen gerecht wird. Ob zum Lernen oder um sich zuhause auf die nächste Unterrichtsstunde oder die Session im Übungsraum vorzubereiten, dieses Programm bietet alle Möglichkeiten. Außer einem elektronischen Synthesizer kann man wählen zwischen fünf Stimmlagen, einem Digital-Sequencer und einem 24teiligen Drum-Kit. Na, da geht doch wirklich die Post ab! Von den Beatles bis Mangelsdorf, von Heino bis James Brown – nichts ist mehr unmöglich.

Soundausnutzung	10
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	9



Nachdem ich mich nun schon ein ganze Weile mit Electrosound 64 beschäftigt habe, stelle ich immer noch verwundert fest, was für eine enorme Palette an Möglichkeiten zur Verfügung steht. Wow!

(Bernd Zimmermann)

Dragon-Sound

Programm: Synther 7, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** 29 Mark, **Hersteller:** Dragon Data, Kenfig Industrial Estate, Margam, Port Talbot, West Glamorgan SA13 2PE, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

Daß auch der Dragon für einen tollen synthetischen Sound geeignet ist, ist nicht erst seit der Veröffentlichung des SYNTHER 7 von DRAGON DATA in aller Munde. Trotz seiner „nur" 32KB verfügt der alte englische Computer über eine wahrlich gute Klangfülle. Bei Synther 7 haben Sie verschiedene Möglichkeiten, ihren ganz persönlichen Sound zu wählen und zu finden.

Über die „QWERTY-Tasten" und der oberen Zahlenreihe (1,2,3,4 usw.) verwandelt sich der Dragon in einen Synthie „nach Maß".

Über die Tastatur sind Sie in der Lage, auch Tonhöhe, Klangfarbe, Tonlänge und Vibrato zu bestimmen, so daß sich ein buntes Klangerlebnis ergeben kann, ganz, wie Sie es sich wünschen. Auch die Art des Soundes können Sie per Tastatur bestimmen (siehe Begleittext, der mitgeliefert wird!): Ob Sie sich nun für das Krummhorn, die Gambe oder für die Laute als Grundklangbild entscheiden, bleibt Ihrem musikalischen Empfinden überlassen. Auch der BASS ist ein entscheidendes Element des vollkommenen Klanges. Er ist nicht nur Rhythmus-Geber sondern auch ein Klangbildner, der zur absoluten Symbiose zwischen Melodiegebung und Background-Untermalung wichtig ist. SYNTHER 7 ist ein kostengünstiges und hervorragendes Produkt, das sich kein Dragon-User vorenthalten sollte.

(Manfred Kleimann)



Soundausnutzung	9
Variabilität	8
Klangbild	9
Verwendung	10



Spielend programmieren lernen

Das Buch gibt eine Einführung in das kreative Programmieren mit dem Heimcomputer. Der Verfasser Karl-Heinz Koch arbeitete als Pädagoge und ist heute als freier Publizist tätig. Zum Programmieren kam er als Autodidakt, daher vielleicht auch seine Einstellung, daß die Heranführung an den Computer leichter fällt, wenn sie auf spielerischem Wege erfolgt.

__Spielend programmieren lernen__ versucht, dem Leser und Hobby-Programmierer in leicht verständlicher Weise den Umgang mit dem Heimcomputer näher zu bringen. Behandelt werden die Basic-Grundlagen ebenso wie die Möglichkeit, Grafik, Farben und bewegliche Bilder auf den Bildschirm zu zaubern. Nach einer kurzen, aber ausreichenden Einführung in die grundlegende Arbeitsweise des Heimcomputers folgen die ersten, noch etwas einfacher gehaltenen Spielprogramme. So werden dem Computer die Spielregeln „beigebracht", das heißt, wie man Spielfeld, Spieler und „Feinde" definiert. Als nächster Schritt wird aufgezeigt, wie Spieldauer, Wertung und Vertonung in den Computer programmiert werden. Neben vielen Anregungen enthält das Buch reichlich komplette Programme für die Systeme Atari, Commodore und MSX. __Spielend programmieren lernen__ ist eine nützliche Einstieghilfe für jeden Heimcomputer-„Newcomer", der sich bald schon sein erstes eigenes Spiel kreieren will.



Bernd Zimmermann

Spielend programmieren lernen** ist erschienen in der „Ratgeber"-Reihe beim **Humboldt-Taschenbuchverlag, München. ISBN 3-581-66526-3. Preis: 8,80 DM.

Kassel (bez.) Auf die Sharp-Rechner spezialisiert hat sich der Verlag Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Ahrenburg. Die Besitzer eines MZ-700 oder MZ-800 finden hier alles, was für sie von Interesse ist. Nach dem Standardwerk über den MZ-700 erschien nun auch das große Programmierhandbuch für den MZ-800. Dieses 170 Seiten starke Buch enthält sehr viel Wissenswertes über den „Großen" von Sharp. Das Werk schließt sich gewissermaßen an das Sharp-Handbuch an; es werden ausschließlich Themen behandelt, die im vorangegangenen Werk nicht angesprochen wurden. Neue Basicbefehle werden ebenso vorgestellt, wie der Aufbau des Basics, die Tokenliste, hochauflösende Grafik, Plottersteuerung, Soundprogrammierung und vieles mehr ausführlich besprochen werden. Das Buch ist zum Preis von **49,80 DM** erschienen bei: **BBG Software, Gänseberg 4, 2070 Ahrensburg.**

Spiele – im Dutzend billiger!



In der Reihe „Hueber-Software-Collection" stellen die Autoren R. Erskine, H. Walwyn, P. Stanley und M. Bews regelmäßig ihre neuesten Spielprogramme vor. Jeweils sechzig Programme pro Buch sind erhältlich für nahezu alle Computer-Systeme.

Es ist schon erstaunlich, was die vier Software-Autoren, die zu den besten in England gehören, an Fülle, aber auch an Qualität zu bieten haben. Vom „Baller-" über das Sport- bis zum Wirtschaftsspiel findet man alles, was das Herz begehrt. Ein Werk, das sich der passionierte Computer-Freak nicht entgehen lassen sollte! **(bez.)**

Hueber-Software-Collection, Max-Hueber-Verlag, München, ISBN 3-19-008220-0, Preis auf Anfrage.



Kassel (bez.) Der Birkhäuser-Verlag, Basel, hat in seiner Reihe „Computer-Shop" einige Neuveröffentlichungen auf den Markt gebracht. Überaus informative Publikationen sind dort erschienen für die Systeme MSX, Apple, Atari, Commodore 64, Sinclair QL, ZX Spectrum und ZX 81. Darüberhinaus wurden auch einige nützliche Ratgeber zu allgemeinen Themen veröffentlicht. Als ein Beispiel sei an dieser Stelle genannt: „Programmieren – keine Ahnung? von Philip Crookall. Das Werk stellt eine praktische Starthilfe für Einsteiger dar. Es wurde für absolute Anfänger geschrieben und setzt keine Kenntnisse voraus. Sukzessive erfährt der Leser, wie Flußdiagramme sinnvoll eingesetzt werden, Programme übersichtlich gestaltet und Programmideen in funktionstüchtige Basic-Programme verwandelt werden können. Programmieren – **Keine Ahnung? ist erschienen bei:**

Birkhäuser-Verlag, Postfach 133, CH-4010 Basel, ISBN 3-7643-1622-5, Preis: 29,80 DM.



GAME OVER! – die letzte Seite

Kontakte, die Sie nutzen sollten!

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/2201370

Activision UK Ltd., 15, Harley House, Marylebone Road, London NW1, Tel.: 00441/ 9351428

Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: 0044202/ 296404

Adventure International U.K., 85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE, Tel.: 0044 21/ 3590801

Anirog-Software, Unit 10 Victioria Industrial Park, Victoria Rd., Dartford, Kent DA1 5AJ, Tel.: 0044322/92513/8

Ariola-Soft, Steinhauser Str. 3, 8000 München 80, Tel.: 089/4136-313

Beyond Software, 3rd Floor, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1R 3AD, Tel.: 00441/8372899

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: 04102/ 43940

Bubble Bus, 87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, Tel.: 0044732/355962

CeTEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1

Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen

Computer-Hüsli, A. Weyer, Postfach 860808, 8000 München 86

Comsoft (ComSoft), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2

Corvallis-Team, Postfach 1125, 6882 Friedrichsdorf

CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: 00441/ 5332918

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Decker, Kalchreuther Str. 136, 8500 Nürnberg

Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21

Dragon Data, Kenfig Industrial Estate, Margam, Port Talbot, West Glamorgan SA13 2PE

Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB

Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11

EDV-Beratung, Dipl.-Math. Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: 06074/ 29237

EDV-Formtext, T. Hanitzsch, Am Heilborn 1, 3554 Lohra

Edition Duke Electronics, Postfach 1847, 6500 Mainz

Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: 00441/4781291

Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: 0044703/ 316924

Electronical Components, Wittevrouwensingel 93, 3514 AL Utrecht Holland

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Rd., Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, Tel.: 0044922/55852

English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX

Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2

Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW

Firebird Software, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, Tel.: 00441/ 3796755

Flesch, Schützenstr. 3, 7820 Titisee-Neustadt

Förster, Mauthstr. 1, 8253 Buchbach

Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands, DY2 8QB, Tel.: 0044384/ 237222

Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50

Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/ 753423

Joachim Guenster, Mühlenstrasse 12, 5431 Boden

Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Hewson Consultants, 56 b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX 14 4RX, Tel.: 0044236/832939

Holtkötter, Albert-Schweitzer-Ring 9, 2000 Hamburg 70

Bernhard Hoppius Unterrichtsmedien, Bannstr. 27, 6330 Wetzlar

Hüthig, Postfach 102869, 6900 Heidelberg

Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath

Imagine Software Ltd., 6, Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/ 8343939

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen

Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien

Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne RG8 7JW, Tel.: 0044735/ 74335

Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: 089/36096-285

Level 9, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks. HP13 5PG, Tel.: 0044494/ 26871

Martech, Software Communications Ltd., Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN 24 6EE, Tel.: 0044273/692224

Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 02921/75020/28/29

Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF

Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: 0044726/68020

Micro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks., Tel.: 0044344/427317

MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40

MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80

Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen

Microsphere Computer Service Ltd., 72 Roseberry Road, London N10 2LA

Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: 00441/3774600

Mirrorsoft, Mirror Group Software, Holborn Circus, London EC1P 1DQ

New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: 0044225/316924

Novagen Software Ltd., 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/ 8326633

Omikon Software, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: 07082/5386

Orpheus Ltd., The Smithy, Unit10, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds., SG 19 3HP, Tel.: 0044767/51481/91

Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt/Main, Tel.: 069/727623

Pocket Money Software, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE

Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW 17, Tel.: 00441/6729179

Profisoft, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Friedrichshall

Psion, 22 Dorset Square, London NW1 6QG, Tel.: 00441/7239408

PSS-Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: 0044203/667556

Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY

Quicksilva Ltd., Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel.: 00441/4390666

Robcom Limited, 36 Market Place, London NW 116JP

Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/68499 + 68561

RVS, Postfach 55, 8055 Hallbergmoos

SM, Scherbaumstr. 33, 8000 München 83

Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83

Software 2000, Kaiserstr. 35, 8000 München 40

St. Bride's School, Burtonport, Co. Conegal, Irland

Star Division oHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lünenburg

Statistics + Software, Postfach 132, 1000 Berlin 42

Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf

System 3 Software, Southbank House, Black Prince Rd., London SE 1, Tel.: 00441/7358171

Taskset Ltd., 13 High Street, Bridlington YO16 4PR, Tel.: 0044262/673789 + 602668

Teldec, Heussweg 25, 2000 Hamburg 19

THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege

Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Time-soft, (time-soft-EDV), Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1

Ultimate Play The Game, Ashby-de-la-Zouch, Leicester LE 6 5JV, Tel.: 0044530/411485

U.S. Gold Ltd., Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham, Tel.: 004421/3593020

Video-Magic (Videomagic), Sonnenstr. 9, 8000 München 2

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: 00441/7278070

Vortex Software Ltd., Vortex House, 24, Kansas Avenue, Off South Langworthy Road, Salford M5 2GL, Tel.: 004461/8724747

Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang

Wilke (IDA), Wilhelmstr. 72, 5100 Aachen 1

Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/ 752912

Shekhana Computer Services, Postbox, London N15 6JL, Tel.: 00441/8003156

Good Byte, Unit 10, Imperial Studios, Imperial Rd, London, SW6, Tel.: 00441/7214607




FEATURING MUSIC
BY LENNON & McCARTNEY
* GIVE PEACE A
CHANCE
(© Northern Songs Limited)
DATE: 14 October
TIME: 0500 Hrs
PLACE: Europe
TELETEXT MESSAGE:
MASSIVE US INTERVENTION IN SYRIA...
BONN DECLARES DESIRE FOR
REUNIFICATION OF TWO GERMANYS......
NATO BUILD UP IN WEST GERMANY.....
RUSSIAN TANKS CROSS WEST GERMAN
BORDER.....THEATRE EUROPE
THEATRE EUROPE – THE GAME
Theatre Europe simulates the first 30 days of the war. In addition to being able to command either side, the player is able to choose the style of his opponent (The Computer). The 1st level is a beginners level, where the computer opponent will not use the nuclear option. If he selects level two, the computer will play a "Rational" game following the accepted strategies of NATO or the Warsaw Pact. In level three it will play a highly unpredictable game.
Features: Command either NATO or Warsaw Pact forces.
Three level game option
Music by Lennon & McCartney (Give peace a chance)*
Full colour Map/Poster included
Fully detailed instruction booklet.
Whilst the producers of Theatre Europe have taken every care in researching this program to ensure the accuracy of details, we must stress that the events depicted in this conflict simulation are entirely fictitious – They must never be allowed to happen, the danger is that they might!
WARGAMERS SERIES
THE ULTIMATE CONFLICT SIMULATION
THEATRE EUROPE
Wargaming for the Commodore 64
Disk Version £12·95
Cassette £9·95
THE ULTIMATE CONFLICT SIMULATION
THEATRE EUROPE
Wargaming for the Commodore 64
P.S.S. 452 STONEY STANTON RD. COVENTRY CV6 5DG. TEL: COVENTRY (0203) 667556
LA VERSION FRANÇAISE EST DISTRIBUÉE PAR CLJ INDUSTRIES PARIS
DIE DEUTSCHE VERSION WIRT VON THORN EMI VERTRIEBEN
THORN EMI Computer Software
NEDERLANDSE TAALIGE DISTRIBUTIE IN NEDERLAND VIA
PSS